Micro NEWS

3615 MICRONEWS
GAGNEZ UNE CORE GRAFX

CADEAU:
RECEVEZ UNE DEMO JOUABLE D'ANOTHER WORLD

SUPERGAMES ET LE SPACE CAMP

HUDSON HAWK, LE JEU...

DOSSIER ESPACE : AUX FRONTIERES DE L'INFINI ● HEIMDALL ● B.A.T. 2 ● L'AIGLE D'OR ● FASCINATION ● SUPER MARIO BROS 3 SUPER GHOULS'N' GHOSTS ● PC ENGINE DUO ●

T2843 - 52 - 25,00 F

NOVEMBRE 1991 N°52 ISSN 0984-9629 Belgique: 183FB - Suisse: 7,80FS - Canada: $6,50

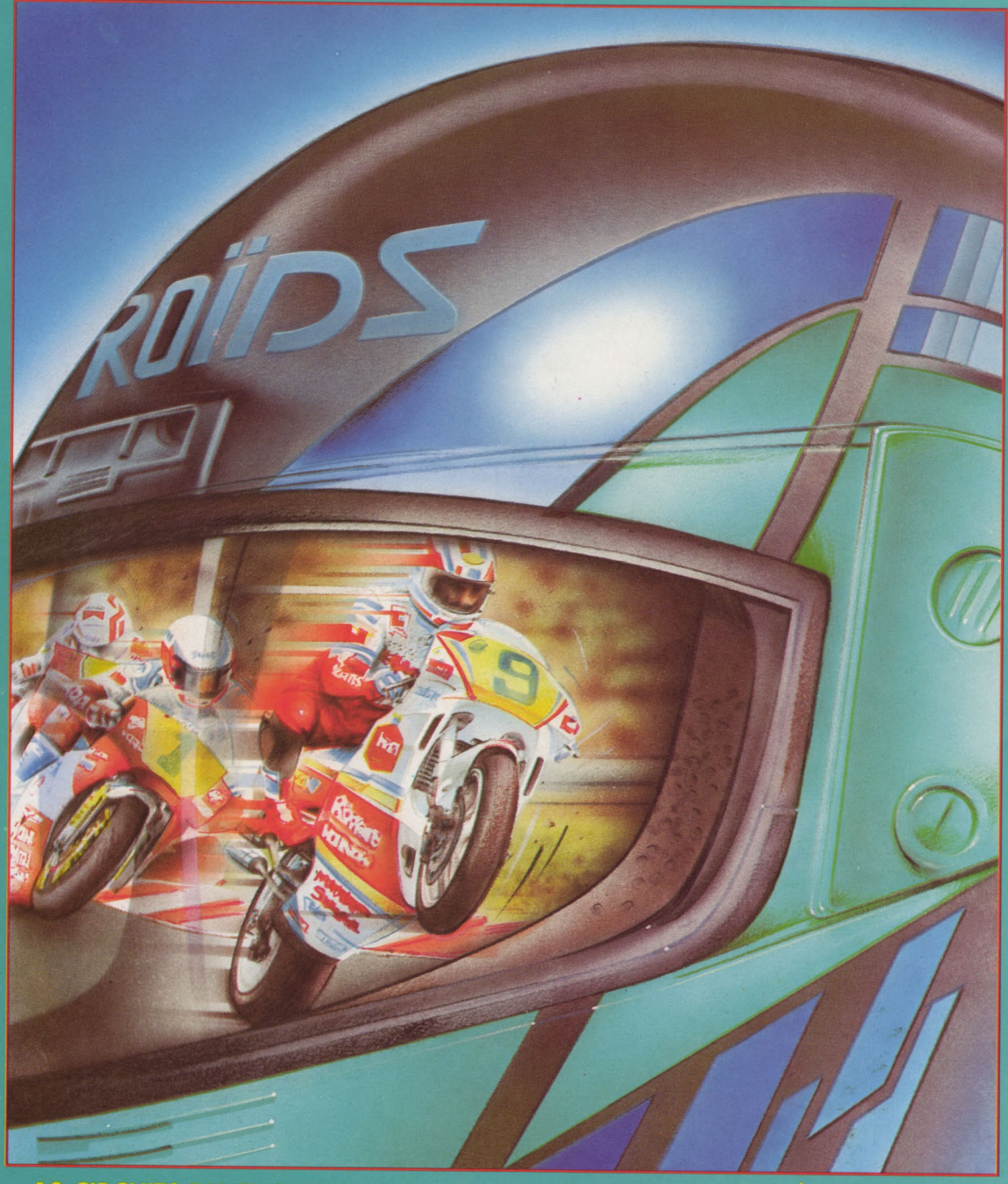
MICRO NEWS
N° 52
NOVEMBRE 91

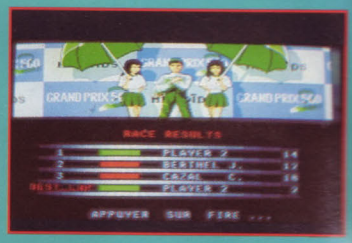
APRÈS G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



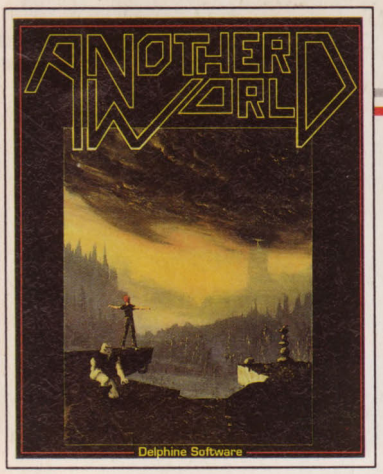


- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS



CADEAU:

RECEVEZ UNE DEMO JOUABLE D'ANOTHER WORLD !
(Page 14)

SOMMAIRE

NEWS 10
DOSSIER : LE RESSAC DE L'ESPACE 32
TOPS & SOFTS 44
SUPERGAMES SHOW 65
SCREEN CHOCS 72
SAMOURAI MICRO 74
BANC D'ESSAI 80
CONSOLES 82
TOP SECRET 110
MOTS CROISES 114
PETITES ANNONCES 116
CAPTAIN SCHMUCK 126
ROSIE ZOUNETTE 128
DERNIERE MINUTE 130

GRANDE PREMIERE !

Il faut un début à tout. Et autant que faire se peut, un début retentissant... Avouez qu'avec **Another World**, la dernière superproduction de Delphine, on ne fait pas les choses à moitié. Cette démo jouable du premier niveau - augmentée d'un slide-show des suivants - que vous obtiendrez simplement en envoyant le bon à découper (page 14) à l'adresse indiquée, vous procurera, nous n'en doutons pas une seule seconde, un plaisir ludique intense.

Il en sera de même, nous l'espérons, de la lecture de ce numéro que nous avons voulu haut en couleur, comme l'atteste notre **Dossier Espace**... Profitons-en pour remercier nos amis et confrères des revues *Ciel & Espace* et *Ciné-News* qui nous ont permis de l'agrémenter de si belle façon.

Cette fin d'année qui approche à grands pas promet d'être riche en nouveautés de qualité. En guise d'exemples : **Heimdall** de Core Design ; **B.A.T. 2**, d'Ubi Soft ; **L'Aigle d'Or 2**, de Loriciel ou encore **Fascination,** de Tomahawk... Autant de news que vous découvrirez dans les pages de ce mois.

Les passionnés de consoles ne sont pas laissés pour compte puisqu'ils pourront se délecter, sans compter le nombre impressionnant de tests de jeux, d'un banc d'essai détaillé de la toute nouvelle **PC Engine Duo**.

Comme annoncé dans notre précédent numéro, la refonte de Micro News suit son cours. Rendez-vous en décembre pour une véritable révolution...

Georges Brize

Couverture : Hudson Hawk (Ocean)

PC Engine
CORE
GRAFX
PUISSA
5 BONNES RAISONS DE
S'ECLATER SUR
CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67
HOT LINE
(16)99.08.95.72

DES DIZAINES DE JEUX PC ENGINE A GAGNER TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et retournez le à: (MN)

SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Nom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code postal: .....

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

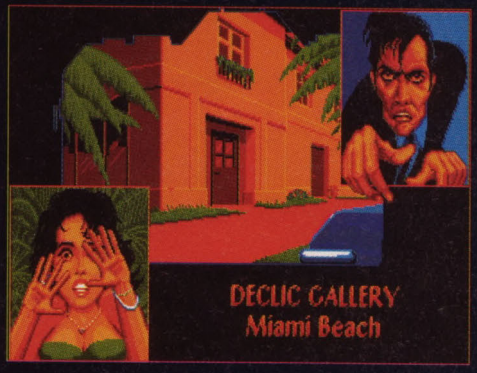
SODIPENG

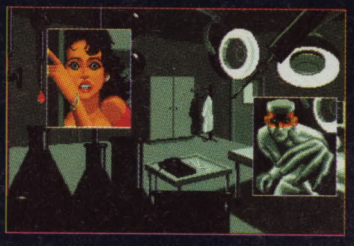
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

Doralice se verra entrainée des gratte-ciel de Bayside aux boutiques de lingerie de Coconut Grove...

Retrouver les ampoules d'un aphrodisiaque volées dans un laboratoire, voici la mission de Doralice pendant son escale à Miami...

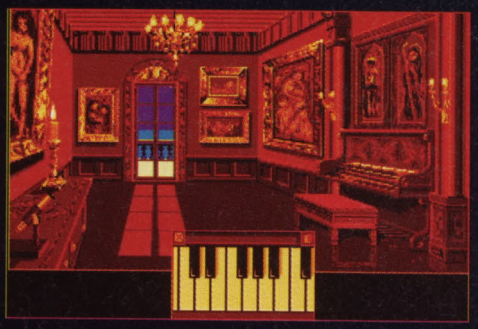
Poursuivie par les hommes du redoutable Doc, elle devra user de ses charmes dans une boîte de Salsa du quartier chaud de Little Havana.

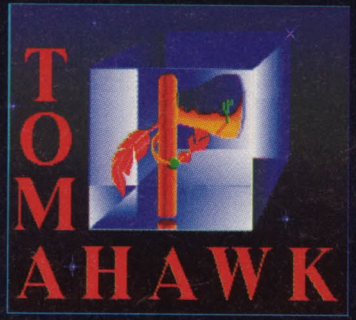




Doc, le terrible psychopathe, agit depuis sa salle d'opération souterraine...

Elle se retrouve prisonnière dans un somptueux et mystérieux palais Renaissance de la baie de Miami....





The multimedia generation

Disponible sur PC 5", 3.5" Amiga, Atari ST, PC disque dur.

N'hésitez pas à consulter notre serveur minitel : **36 15 COKTEL**. Catalogue sur simple demande à :

C.V.S
Parc tertiaire de meudon
5, rue J. Braconnier
92366 Meudon la forêt

FASCINATION

Atterrissage à Miami ...
la Température est de 37,2°...
Une Torride Histoire d'Eau, de Soleil et de Sang ...

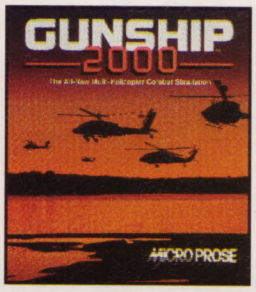
En quoi voulez-vous

F-117A

La simulation qui fait autorité : le jet furtif américain

● Prenez les commandes de l'avion secret qui a été la vedette de la guerre du Golfe avec les armes et les systèmes laser les plus révolutionnaires.

● Des sons et des graphiques époustouflants vous font vivre le drame de la guerre aérienne moderne… comme si vous y étiez.

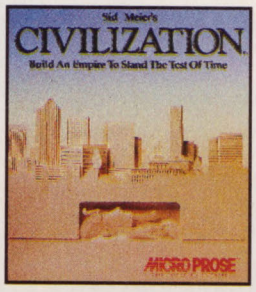


Gunship 2000

La dernière simulation de combat à plusieurs hélicoptères

● Aventurez-vous avec votre escadrille dans six régions du monde où la guerre fait rage.

● Avec ses graphiques 3-D stupéfiants, sa kyrielle d'options de vol et sa grande jouabilité, Gunship 2000 fixe de nouvelles normes dans le domaine des loisirs informatiques.



Civilization

Bâtissez un empire qui résistera au temps qui passe

● Régnez en maître sur l'univers, des premiers balbutiements de l'humanité jusqu'à nos jours.

● Suivez les progrès tant culturels, économiques, diplomatiques et technologiques dans le jeu de stratégie le plus élaboré jamais mis au point par MicroProse. C'est vous qui refaites l'histoire.

MicroProse Simulation Softwar

ous changer cette nuit?

MicroProse Designer Software.

Lorsqu'une armoire regorge de classiques, il est parfois difficile de faire un choix. On peut essayer quelque chose de différent tous les soirs.

Produit de haute qualité, d'une précision rigoureuse, la collection de logiciels MicroProse vous offre jour après jour de nouvelles expériences.

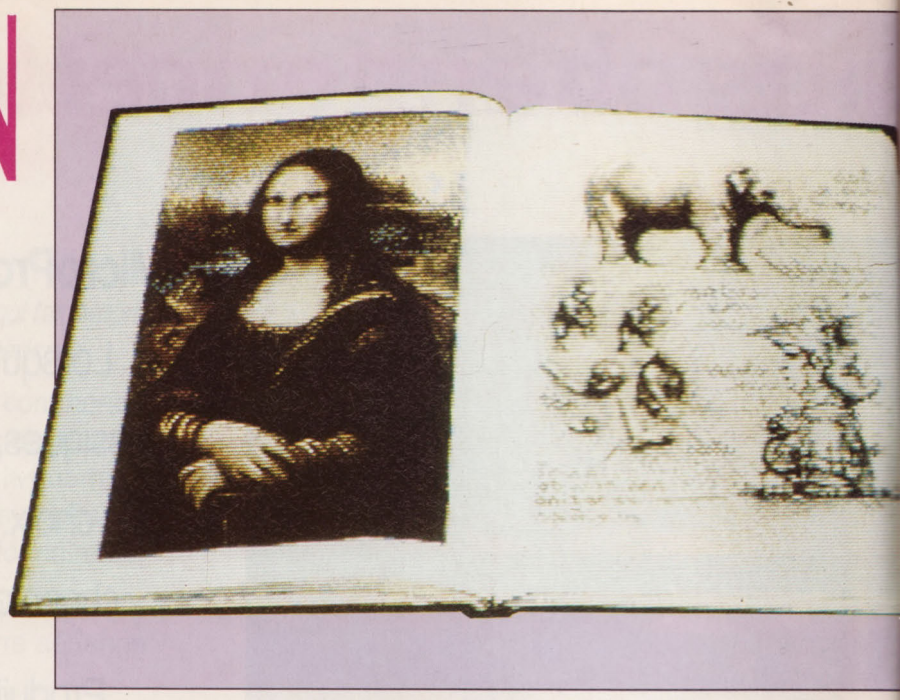
Soyez pilote solitaire de stealth, chef d'escadrille de front, bâtisseur d'empire. Mondes d'opportunités, d'aventures, et de sensations. Entrez dans le logiciel MicroProse et redonnez vie à votre ordinateur.

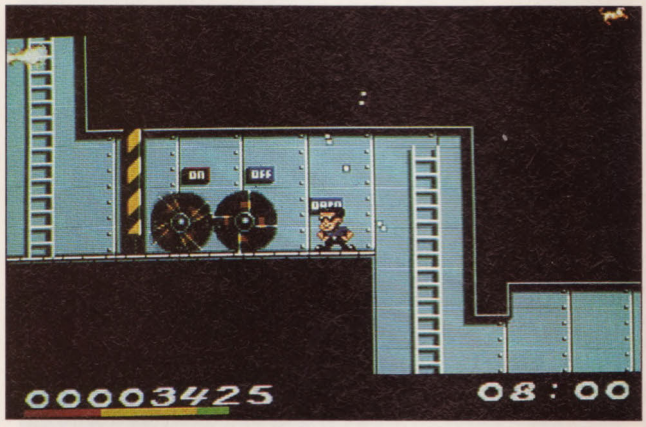
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

- C'est ce qui vous sied le mieux.

NEWS

HUDSON HAWK, MIEUX QU'AU CINEMA !



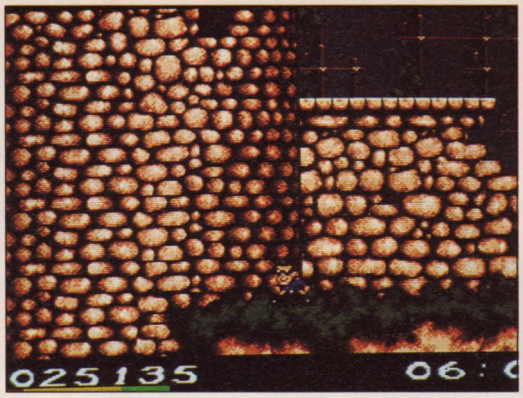


Le bel Arsène a passé le flambeau à un digne successeur, un gentleman-cambrioleur millésimé années 90...
Son nom à la ville, c'est Eddie Hawkins...
Mais il s'est forgé une solide réputation sous le pseudonyme de Hudson Hawk.

Après dix ans de taule, l'Arsène Lupin nouveau modèle décide de prendre sa retraite pour profiter de la vie, à l'abri des multiples tentations que recèle ce bas monde...
Heureusement - pour le film et le jeu - cette retraite ne sera que de courte durée puisque notre héros sera presque aussitôt contacté par un couple de milliardaires sans scrupules, dans le genre de ceux qu'il aurait pris plaisir à détrousser peu de temps auparavant.

Entravé par sa "sainteté" naissante, Hawk serait fortement tenté de refuser l'offre qui lui est faite - si des menaces de mort

n'avaient été proférées par ses employeurs potentiels à l'égard de son meilleur ami, Tommy. Bref, il est bien obligé d'accepter la mission qui consiste à dérober trois objets signés du maître Léonard de Vinci, sans savoir pourquoi ni comment.



Le scénario du film va évidemment un peu plus loin. Quant au jeu, il se cantonne pour des raisons évidentes de jouabilité à cette version tronquée mais néanmoins divertissante à souhait.

Voici donc notre héros embarqué malgré lui dans la quête ô combien difficile d'objets plus surveillés encore que la virginité de Mère Teresa... En effet, la quasi totalité de l'action se déroule en plein cœur du Vatican où des rencontres peu orthodoxes mais redoutables vous attendent.

Outre les qualités indiscutables du jeu - très bonne maniabilité et réalisation impeccable -, sa singularité tient surtout à l'humour que les programmeurs d'Ocean (et surtout les scénaristes) ont su insuffler à leur création. Il en va ainsi du bébé à bicyclette qui déboule à tout berzingue là où on ne l'attend pas, des curés parachutistes ou encore des moines commandos... Un cocktail savoureux qui fait immanquablement penser à l'inoubliable *Rick Dangerous*.

Quinze niveaux plus délirants les uns que les autres, où l'astuce rivalise avec les réflexes ! Une véritable réussite, aussi bien sur les micros que sur Game Boy. Pour preuve, rendez-vous dans la rubrique *Samouraï*, où vous découvrirez en avant-première quelques photos issues de la portable Nintendo.

Faute de place et de temps, **Hudson Hawk** ne peut figurer dans la rubrique *Tops & Softs*. Qu'à cela ne tienne, nous lui décernons tout de même la note suprême de Top du mois !

DES PIN'S A L'ŒIL !

Si en plus d'une passion ardente pour votre console Lynx, vous souscrivez à la mode des pin's, sachez qu'Atari lance jusqu'au 31 décembre 91, une opération oportuniste, **Défi Lynx**, ayant pour slogan : **"Il y a des pin's qui font de vous un champion"**. Le but de la manœuvre est l'appropriation de la totalité d'une magnifique collection d'aiguillettes émaillées aux couleurs de vos jeux favoris. Le principe rappelle vaguement celui de l'antique jeu de billes, où cette fois, des pin's Lynx Atari - dits "actifs" - servent de mise. A partir d'octobre, chaque boîte renfermera en effet, outre la règle du jeu, un pin's JEU (celui qui a été acquis) et un pin's LYNX - également disponible par correspondance ou dans les boutiques spécialisées, en échange d'un coupon presse (*Pif Magazine*, *Atari Magazine* etc.). Partant de là, lancez à votre copain un défi amical sur un jeu précis en misant, comme lui, quelques pin's actifs. Le meilleur rafle la mise ! Si votre adversaire a l'infortune de perdre la partie alors qu'il n'a plus rien à parier, vous lui piquez son pin's JEU. Et un de plus pour la collec' ! Vous n'avez rien compris ? Tapez **3615 ATARI**.

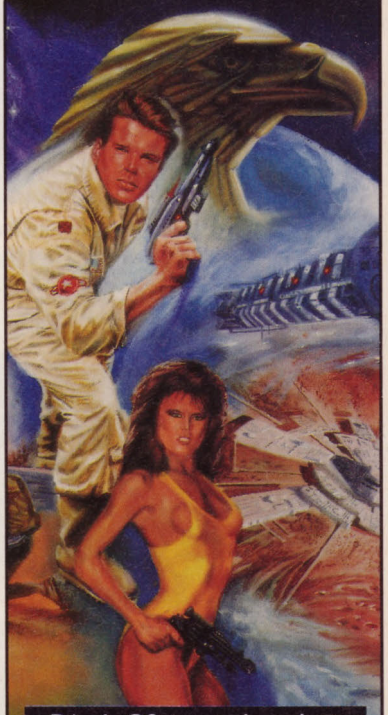
Le jeu de l'année

LORICIEL

L'AIGLE D'OR
Le retour

L'aventure sur grand écran!!

Héros de tous les dangers, partez à la conquête de l'Aigle d'Or.



Dès le 20 novembre vivez une fantastique épopée grâce à ce grand jeu d'Arcade/Aventure aux animations exceptionnelles...

Photos d'écran Atari

De 249 FF à 289 FF selon ordinateurs.

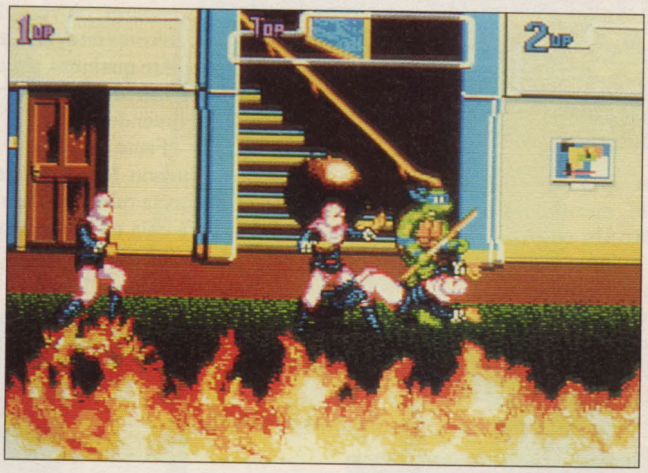
DISPONIBLE SUR CPC/CPC+ AMIGA - ATARI - IBM PC et Comp.

CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF

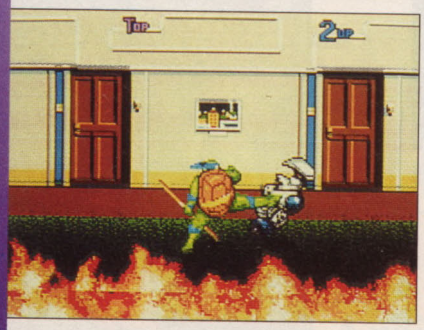
Loriciel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

CRACRABUNGA !

Planquez-vous ! Les handicapés de la carapace sont de retour ! Tout le monde sait bien qu'une version micro des aventures des quadrupèdes acéphales avait déjà été réalisée dès la sortie du film, mais **Tortues Ninjas 2** est en fait la conversion d'un excellent jeu d'arcade de Konami, dans lequel on pouvait jouer à quatre simultanément.



Comme dans le film, il sera possible de jouer à deux (le seul intérêt du film était en effet d'y aller avec une copine pas trop farouche), et vous retrouverez *vos héros préférés* (ou plus exactement les héros imposés par le Club Dorothée et les fabriquants de merchandising) : Leonardo, Donatello, Michelangelo, Rafaelo, Petiboulo, Ramolliduciboulo... et leur père spirituel, le rat Sphincter (beurk, mais beurk alors!).



Heureusement pour les amateurs d'action, le jeu se révèle nettement meilleur que le film... Vous y incarnez au choix deux des membres du célèbre quatuor chélonien et tentez de sauver votre copine April - en affrontant les troupes de l'ignoble Shredder dans les rues de New York. Bien entendu, les combattants maîtrisent parfaitement les arts martiaux et adoptent les positions les plus spectaculaires comme les plus rigolotes. A peine les bestioles auront-elles sorti la jeune fille d'un immeuble en flammes, qu'il leur faudra faire face à un nouveau problème : secourir Sphincter, enlevé par les méchants, puis retrouver l'infâme Shredder au Technodrome pour le combat final...

Tortues Ninjas 2 se présente donc comme un jeu de castagne à scrolling horizontal classique - mais efficace -, surtout en mode deux joueurs. La tronche des bestioles est mieux rendue que dans la précédente version et ImageWorks semble avoir fait du bon boulot.

On pourra vérifier ça pas plus tard que dans pas longtemps sur ST et Amiga...

M.L.

DANS LES RUES DE SAN FRA

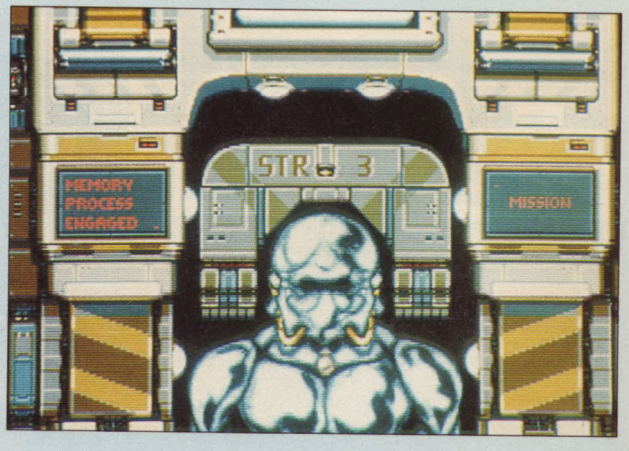
Chaque année, à San Francisco, se déroule une manifestation très particulière qui met en compétition des flics venus des quatre coins des Etats-Unis...

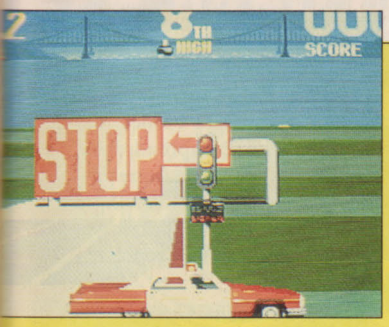
Il ne s'agit pas d'un concours de collage de P.-V., d'éclatage de suspects ou de "wet kepi" mais tout simplement d'une course de voitures. La plupart des rues de la ville sont barrées, et les représentants des forces de l'ordre se livrent alors à une course effrénée - à bord de leurs véhicules de fonction -, méprisant allègrement les règles les plus élémentaires d'un code de la route qu'ils sont habituellement chargés de faire respecter... Ils sont fous ces Ricains !

C'est cette course à sensations fortes qu'ImageWorks

CONFLIT ZODIACAL

Les bases du shoot'em up posées une fois pour toutes depuis l'antiquité, le scénario n'a d'autre importance que d'en situer graphiquement l'action. **Starush**, d'Ubi Soft - dispo fin 91 sur PC, Atari ST et Amiga -, fait partie de ces somptueux logiciels aux décors foisonnants et à la programmation remarquable. Cette fois, les douze signes zodiacaux sont mis à contribution pour autant de niveaux répartis en quatre étapes relatives aux classiques éléments : le Feu, la Terre, l'Air et l'Eau. Vous incarnez un ou deux androïdes - modèle STR3 (Starush Génération 3) - chargés de restabiliser les constellations autour du point vernal, malencontreusement décalé par des forces obscures, issues du futur d'un monde parallèle mis en péril par l'avenir du passé de l'univers double qui finira un jour ou l'autre par interférer sur la destinée du présent qui s'annonce. Evident...





ICISCO !

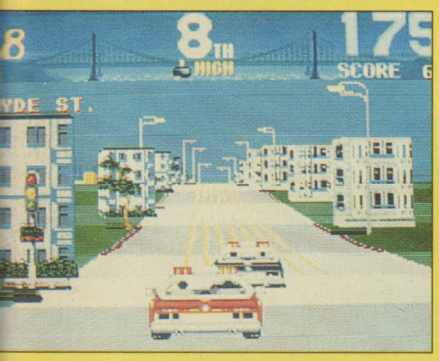
vous propose de vivre avec **Cisco Heat**, l'adaptation du jeu d'arcade de Jaleco.

Si vous connaissez le feuilleton, ainsi que la pelletée d'autres films tournés dans cette ville, vous savez déjà que les rues de San Francisco sont particulièrement tortueuses et vallonnées... Un vrai parcours de montagnes russes, avec ses rues étroites, ses montées et ses descentes vertigineuses !

Le relief même du terrain promet donc pas mal d'action : virages serrés, accidents spectaculaires, bonds des véhicules en haut des côtes... Sans parler des réactions de vos concurrents, qui, à force de pratique (ou de visionnages intensifs d'épisodes de *Starsky et Hutch*), sont devenus de véritables professionnels de la course-poursuite !

Le soft, prévu en décembre sur ST, Amiga, PC et CPC, s'étalera sur cinq niveaux et présentera l'action sous la forme d'une vue en pseudo-3-D, classique dans ce genre de jeu. Et les parcours suivront fidèlement le plan de la ville en vous faisant traverser, entre autres, le pont du Golden Gate, les rues en pente de Telegraph Hill ou Chinatown... Une véritable promenade touristique et une façon originale de visiter une grande ville !

Les éditeurs français oseraient-ils, selon le même principe, nous concocter un *Paricisco Shit* avec traversée du Pont-Neuf, visite de la Butte et de Barbès, le tout sur les fameuses motos de Jacques Chirac ? Chiche ? Crotte, alors...

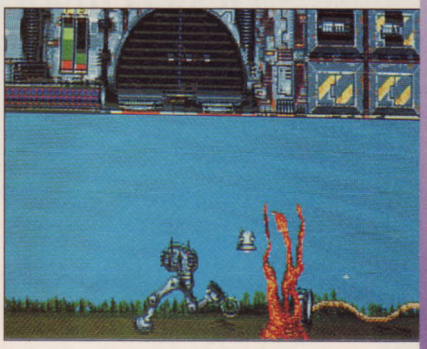


LORICIEL AU FIRMAMENT

● Les gens de Loriciel sont de grands enfants. Fascinés par les *Transformers* de la télé, ils nous ont illico concocté **Thunder Burner** (sortie imminente) contant les bruyantes aventures d'un robot transformable, investi d'une mission destructrice en territoire ennemi. Trois décors principaux - la forêt, le désert, la mer - pour quelques 12 niveaux féroces en vraie fausse 3-D. Sera-t-il "plus bien meilleur "qu'un certain *Mach 3* auquel les graphismes font immanquablement penser ?

● Les gens de Loriciel sont de grands sportifs... Séduits par le parapente, ils peaufinent **Paraplane** pour décembre. Au choix, 4 mode de jeu - brevet (mode entraînement), balades, compétitions, championnat - dans 4 paysages différents : les Alpes, l'Himalaya, le Grand Canyon et les Andes. Fractures garanties !

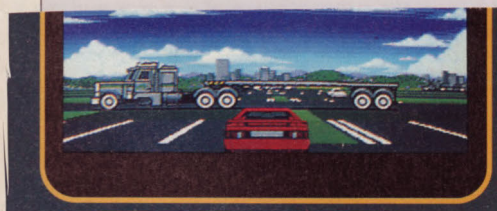
● Les gens de Loriciel ont le sens de la famille puisqu'il mettent en scène **Bizzy Bros** (décembre ,toujours) où les 5 fils -Tom, Willy, Ronald, James et Scotty - de Jack le chercheur d'or, traquent la pépite tant désirée

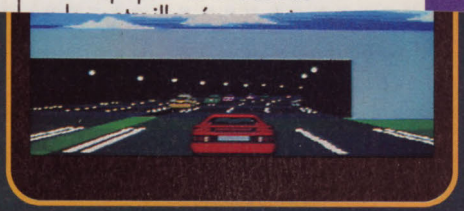


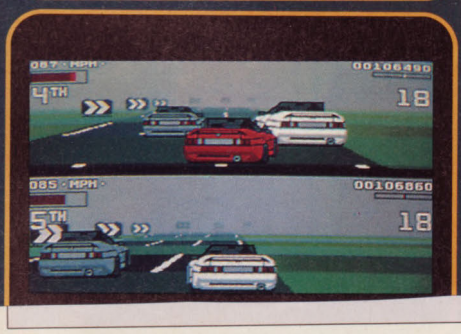
Thunder Burner

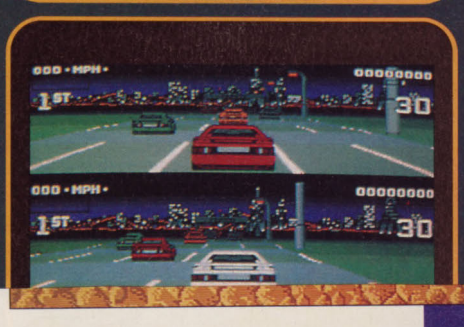
Paraplane

L'AGE









GREMLIN®

DEMONWARE GAMES

Des créneaux d'enfer au cœur de l'espace-temps pour bâtir sur l'éternité.

Ces temps-ci, les jeux complexes et riches se font plutôt rares - les éditeurs semblant plutôt lorgner du côté des consoles où le mot d'ordre est malheureusement trop souvent : "Tirez sur tout ce qui bouge, on fera le tri si on a le temps !".

Demonware a choisi au contraire un créneau plus culturel, et nous propose de plonger dans le monde de l'aventure et de la simulation futuriste avec **The Mind-Possessing Aliens from Hyperspace** et **Starlight Voyage**, sur Amiga et PC... Des jeux un peu plus intellectuels, mais parsemés quand même de petites séquences d'arcade, histoire de se muscler le cerveau !

LA OU Y A DE L'ALIEN Y A PAS DE PLAISIR ?

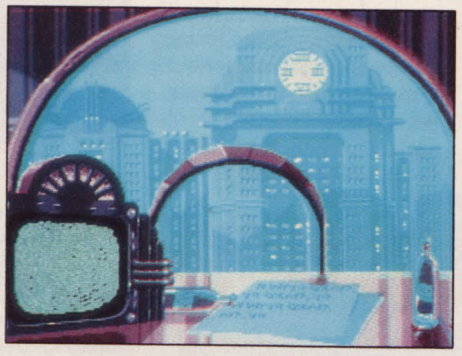
The Mind-Possessing Aliens from Hyperspace, dont le titre à rallonge fera sans doute naître la perplexité dans l'esprit rabougri des fans de *Bioman* et des *Tortues Ninjas*, tente de redonner une nouvelle jeunesse à l'aventure textuelle... Ce système de jeu (verbe + objet), aujourd'hui tombé en désuétude, donnait l'impression d'une plus grande liberté, mais décevait souvent à cause de l'obstination d'analyseurs de syntaxe bornés, qui refusaient de comprendre les mots les plus simples. Autre problème, il était parfois difficile de trouver un nom aux gribouillis approximatifs censés représenter les objets.

Les programmeurs ont résolu cette difficulté puisqu'il est ici possible de cliquer à un endroit précis de l'image afin de désigner un objet ou un personnage. Plus la peine de chercher des dizaines de synonymes avant de tomber sur le mot correct !

Le même principe se trouve utilisé pour les verbes, puisqu'il suffit de cliquer sur la réplique de son choix parmi plusieurs propositions.

Quant au scénario, plein d'humour, il se fonde sur une histoire très "kitsch" truffée de savants fous, d'envahisseurs extraterrestres et de belles gonzesses janefon-desques... Le docteur von Stahl, un éminent scientifique, tente de percer le secret de l'Hyperespace. N'hésitant pas à effectuer ses

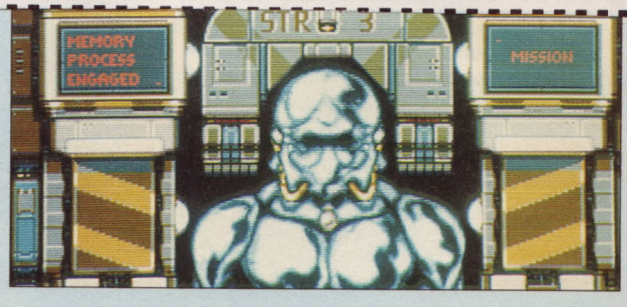
Suite page 30



The Mind-Possessing Aliens from Hyperspace

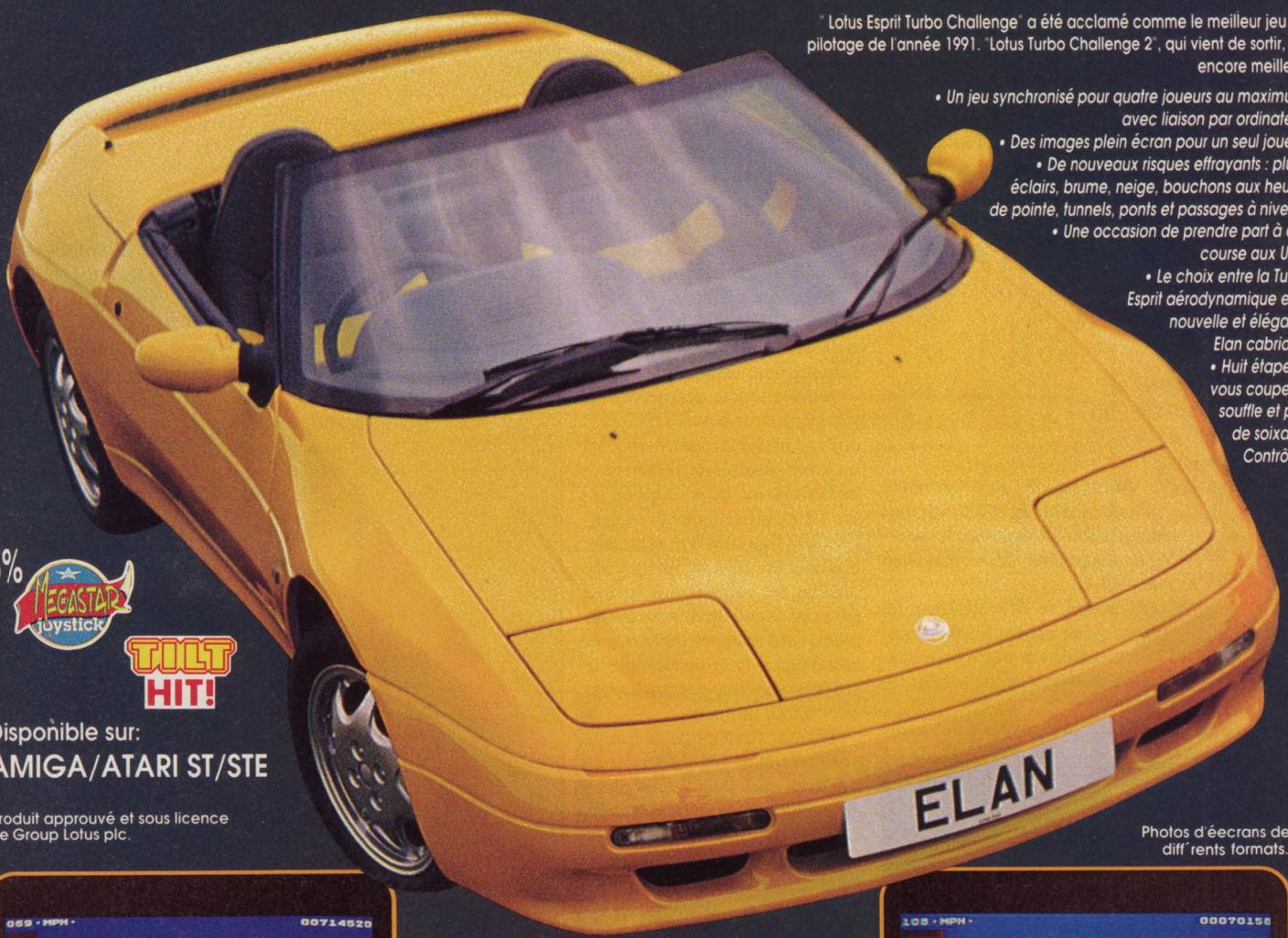
ZODIACAL

Les bases du shoot'em up posées une fois pour toutes depuis l'antiquité, le scénario n'a d'autre importance que d'en situer graphiquement l'action. **Starush**, d'Ubi Soft - dispo fin 91 sur PC, Atari ST et Amiga -, fait partie de ces somptueux logiciels aux décors foisonnants et à la programmation remarquable. Cette fois, les douze signes zodiacaux sont mis à contribution pour autant de niveaux répartis en quatre étapes relatives aux classiques éléments : le Feu, la Terre, l'Air et l'Eau. Vous incarnez un ou deux androïdes - modèle STR3 (Starush Génération 3) - chargés de restabiliser les constellations autour du point vernal, malencontreusement décalé par des forces obscures, issues du futur d'un monde parallèle mis en péril par l'avenir du passé de l'univers double qui finira un jour ou l'autre par interférer sur la destinée du présent qui s'annonce. Evident...



LE MEILLEUR S'EST ENCORE AMELIORE.

TURBO CHALLENGE-2-



" Lotus Esprit Turbo Challenge" a été acclamé comme le meilleur jeu de pilotage de l'année 1991. "Lotus Turbo Challenge 2", qui vient de sortir, est encore meilleur.

- *Un jeu synchronisé pour quatre joueurs au maximum, avec liaison par ordinateur.*
- *Des images plein écran pour un seul joueur.*
- *De nouveaux risques effrayants : pluie, éclairs, brume, neige, bouchons aux heures de pointe, tunnels, ponts et passages à niveau.*
- *Une occasion de prendre part à des course aux USA.*
- *Le choix entre la Turbo Esprit aérodynamique et la nouvelle et élégante Elan cabriolet.*
- *Huit étapes à vous couper le souffle et plus de soixante Contrôles.*

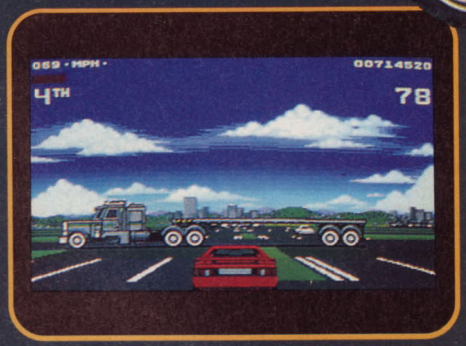
95% Megastar joystick

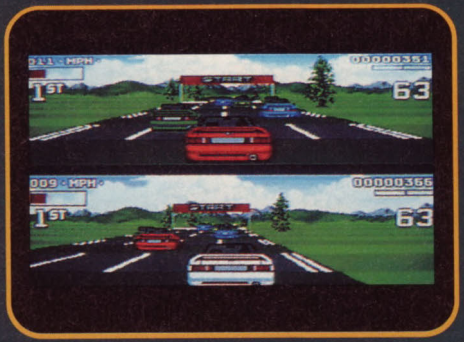
TILT HIT!

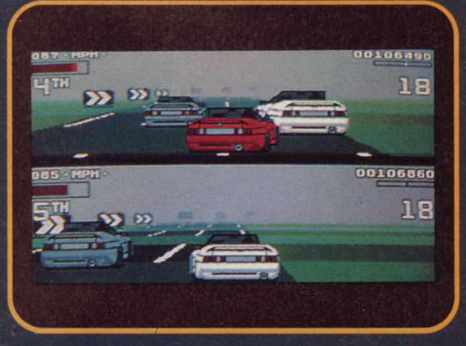
Disponible sur:
AMIGA/ATARI ST/STE

Produit approuvé et sous licence de Group Lotus plc.

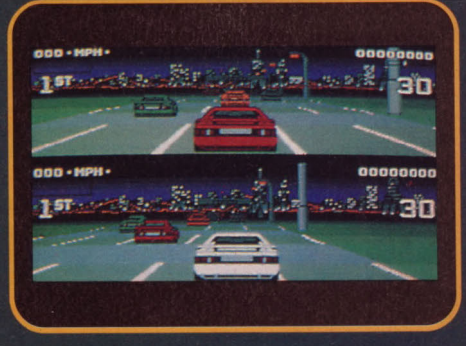
Photos d'écrans de diff'rents formats.







GREMLIN®



Gremlin-P.P.S.-150 Bd. Hausmann-75008
PARIS Tel: (1) 49 53 00 03

(Suite de la page 28)

expériences sur des cobayes humains, ce sinistre personnage a propulsé Spiff - votre meilleur ami - dans ledit Hyperespace, et des hordes de monsters tentent maintenant d'entrer dans notre dimension par l'intermédiaire du corps de votre malheureux pote... Pour couronner le tout, von Stahl, collabo comme pas deux, a décidé de se ranger du côté de l'ennemi et de l'aider à conquérir le monde.

Côté réalisation, les graphismes regorgent d'ombres qui donnent un relief impressionnant aux personnages et aux décors, et quand on sait que l'action sera parsemée d'animations et de séquences d'arcade, on peut s'attendre à un grand soft...

EN ROUTE POUR L'ETERNITE

Autre logiciel au programme alléchant : **Starlight Voyage**, une simulation d'exploration intergalactique avec des combats en vraie 3-D.

L'action se déroule dans un futur qu'on espère le plus lointain possible car notre belle planète y est devenue invivable : les retombées atomiques de la Troisième Guerre mondiale ont provoqué un réchauffement de la température, la pollution rend l'air presque irrespirable et la surpopulation ne fait qu'aggraver la situation... Difficile d'imaginer pire ! Bref, il faut d'urgence trouver une planète habitable pour l'espèce humaine !

Vous vous retrouvez donc à la tête d'un gigantesque "vaisseau-arche" à bord duquel sont congelés une cinquantaine de personnes, pilotes, médecins, têtes pensantes etc. ; il faudra sortir ces gaillards de leur état d'hibernation au bon moment pour leur faire effectuer des actions correspondant à leurs capacités (tous ont leur propres caractéristiques : courage, intelligence, aptitudes au combat et au pilotage, et peuvent créer de nouvelles technologies grâce au minerai découvert sur d'autres planètes, procéder à des expériences en laboratoire, et réparer l'équipement endommagé).

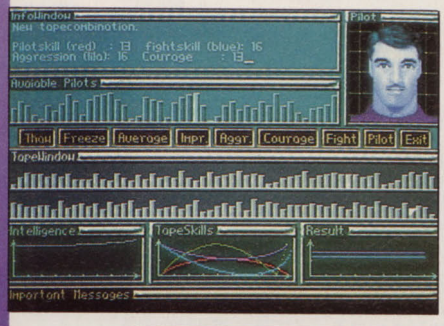
Bien entendu, des peuplades extraterrestres hostiles tenteront de vous barrer la route, mais il est toujours possible de s'arranger... en dialoguant, ou à coups de laser ! Les affrontements mélangent à la fois stratégie et arcade. Possible en effet de diriger une dizaine de vaisseaux à la fois (bien au chaud dans le vaisseau-mère, vous envoyez les autres au casse-pipes !) et de prendre le contrôle de n'importe quel appareil - à tout moment.

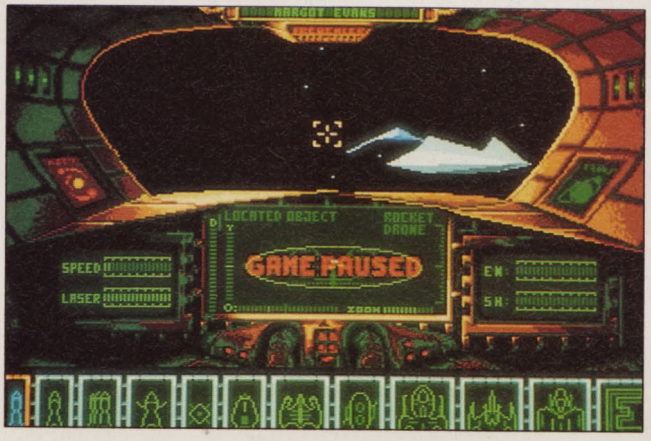
L'écran stratégique se trouve alors remplacé par une séquence d'arcade en 3-D qui vous place directement dans le cockpit d'une des nefs combattantes. L'ensemble rappelle fortement *Elite*, mais l'ambition des programmeurs était justement de surpasser ce classique du genre...

Pari gagné ? On attend la version définitive du soft pour se prononcer !

Marc Lacombe

Starlight Voyage

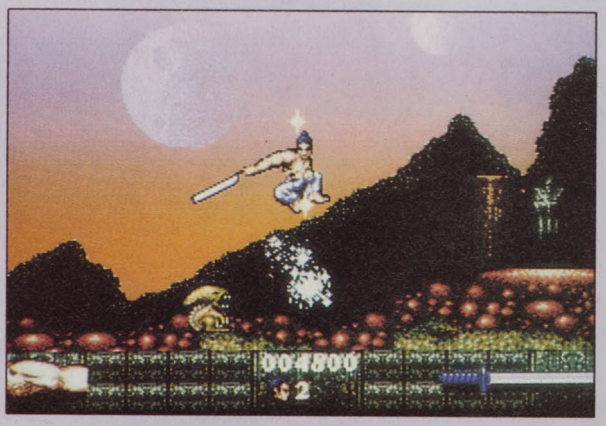




RODRIGUE, AS-TU DU CŒUR ?

Alors que maître Akira et son jeune disciple collectaient les impôts dans un village, Demon King fit son apparition. En quelques minutes, la bourgade et ses habitants furent détruits. Vint ensuite le tour de maître Akira, qui donna bien du fil à retordre avant de sucomber sous les coups de l'infernale créature... Ne restait plus que le jeune samouraï, seul face à la puissance écrasante du roi démon. Ce dernier lui laissa la vie sauve afin qu'il soit son messager. Ses mots sans équivoque furent les suivants : "Dis-leur que leur vrai Maître est revenu..."

Durant des années, le bon peuple des montagnes



combat le Mal avec toute la vigueur dont il est capable, jusqu'au jour où vient un magicien qui n'hésite pas à défier le formidable nécromant. S'ensuit un combat de titans qui se soldera par la fuite de Demon King à travers le Temps. Mais il n'est pas mort et tout le monde sait qu'il reviendra un jour hanter le pays du Soleil Levant.

On décide alors de tout mettre en œuvre pour pouvoir l'anéantir le moment venu. Pour cela, le jeune samouraï, avide de vengeance, se propulse à travers le Temps jusqu'en 2 323. Bardé de pouvoirs magiques et d'une force hors du commun, il devra affronter les hordes d'humanoïdes et de robots au service de Demon King. Son objectif : parcourir avec succès les dix niveaux de jeu et parvenir au combat ultime, un face-à-face d'une violence inouïe dont l'issue sera la liberté ou la servitude de la Terre entière.

Des animations impressionnantes, des effets visuels soignés, une ambiance sonore de top niveau... En définitive, un jeu d'arcade comme nous aimerions en voir plus souvent ! Réalisé par Vivid Image et édité par Mirrorsoft, **First Samouraï** pointera vaillamment le bout de son sabre début novembre.

AMIGA ATARI

Les News

Alien Storm (Sega)	259F
Final Fight Capcom	**259F**
Hunter	299F
King's Quest 5 *	399F
Last Ninja 3	259F
Magic Pockets	259F
Midwinter 2 *	**349F**
Mig 29 Superfulcrum	399F
Outrun Europa	259F
R Type 2	**259F**
Robin Hood VF	259F
Rugby World Cup *	249F
Shadow Sorcerer VF	279F
Silent Service 2	349F
Terminator 2	**249F**
Whrilwind Snooker	299F
Battle Isle *	**309F**
Beast Buster	259F
Bill Elliots Nascar *	259F
Bomber Man *	269F
Captain Planet	259F
Deuteros	**299F**
Grand Prix F1 *	**349F**
Megalomania	**309F**
Simpsons	**299F**
Sim Earth	299F
Tip Off *	259F
Wing Commander 1 *	259F
3 D Golf	**349F**
W.W.F	**259F**
Tortues Ninja 2	**269F**
Knightmare	**299F**

* = AMIGA seulement

Séquence news

Une passion d'avance

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* Nouveau *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noêl BALAY
Tel : 37.21.17.17

Les Compils d'enfer

Les Costos / UBI soft
Flimbo's Quest , Twinworld , Rick Dangerous 2
Monsters , + Andy Capp et Popeye 2 (CPC only)

CPC disk	ST	AMIGA
249F	**299F**	**299F**

Air Combat Aces / UBI soft
Falcon (saf CPC) , Gunship , Bomber ,
+ Gee Bee Air Rallye et Flight Simulator (CPC only)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
299F	**329F**	**329F**	**349F**

10 Megahits vol 3 / UBI soft
Stunt Car , Last Ninja 2 , Foot Man 2 , Highway 2 ,
3 Slooges , Ranx , Trivial 2 , Defender , APB , Tetris

ST	AMIGA	PC
349F	**349F**	**349F**

Capcom Collection / US GOLD
Strider , Un Squadron , Ghouls'n Ghosts , Led Storm
Duel , Forgotten World , Dynasty , Strider 2

CPC disk	ST	AMIGA
249F	**299F**	**299F**

Les Battants 2 / UBI soft
Rick Dangerous 2 , Double Dragon 2 , Licenc To Kill
Rick Dangerous , Satan , + Astro Marin Corps (CPC)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
229F	**299F**	**299F**	**299F**

Air Sea Supremacy / UBI soft
Silent Service , Gunship , P 47 ,
Carrier Command , F 15 (sauf amiga) ,
+ Wings (amiga)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
299F	**299F**	**299F**	**329F**

La Totale
Compil

FUN

-Tortue Ninja
-Gremlins 2
-Back To The Future 2
-Day Of Thunder
ST,PC,Amiga **299F**
CPC **199F**

UBI Soft

Séquence news Partenaire Officiel

UBI Soft

PC et Compatible

Boston Bomb Club	269F	ELF	299F
F 117 A /EGA/VGA	**299F**	**Great Courts 2**	**329F**
Gunship 2000	**399F**	Mig 29 SP Fulc	449F
King's Quest 5 /VGA	449F	Robin Hood VF	309F
Rolling Ronnie	299F	Shadow Sorc VF	309F
Terminator 2	299F	Thunder Jaws	299F
Wild Wheels	299F	Bomber Man	269F
Cadaver	**299F**	**Captive VF**	**309F**
Chessmaster 3000	309F	Conan	299F
Lords of rings 2	349F	Fascination	349F
Floor 13	349F	**Gods**	**309F**
Killing Cloud VF	349F	Realms	349F
Police Quest 3 EGA	399F	Quest & Glory	299F
Simpsons	**299F**	Music Master	399F
Willie Beamish	399F	Star Trek	349F
Strike Commander	309F	**Elvira 2**	**399F**
W.W.F	**309F**	**Unreal**	**349F**
Tortues Ninja 2	**309F**	**Starglider 2**	**399F**
Paperboy 2	**309F**	**Pitfighter Tengen**	**299F**
Moonstone	**309F**	**Le Parrain**	**309F**
Monkey Island 2	**399F**	**Indy 4**	**299F**

En Novembre tu as droit à un pin's
TORTUES NINJA
Donatello , Michaelangelo , Raphaël , Léonardo
pour tout achat à partir de 300F

Nintendo

N.E.S & GAME BOY

SEGA

Promo Méga drive
1290F + Sonic

NEC

Promo Core Grafx
+ PC Kid 2

SNK

Néo-Géo + 1Jeu 3490F

Plus de 1000 Cartouches
En Stock

CPC

Mais bien sûr , qu'y a encore des news
DISC

Alien Storm (Sega)	**169F**
Final Fight (Capcom)	169F
Outrun Europa	169F
Terminator 2	**159F**
Captain Planet	159F
Simpsons	159F
Top 25 (super)	**249F**
Robozone	129F
Gauntlet 3 Tengen	169F
Megatwins Capcom	**169F**
Karaté Aces	**229F**
Super Heroes	**199F**
Bonanzo Bros (Sega)	**169F**
Hudson Hawk	**159F**
Max Pack	**249F**

Pour commander
tu téléphones
au magasin le plus proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE
on t'explique tout !

Offres et promotions valables dans la limite des stocks disponibles.
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises.
Toutes les marques Nintendo, NES, Game Boy, Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Nec, Core Grafx, Super Grafx, Turbo GT, SNK, Néo-Géo, Atari, Amiga, Séquence News, etc...sont déposées par leur propriétaire respectif.

LA NOUVELLE GENERATION

Pas de panique, les diaboliques lutins tour à tour poilus ou écailleux du film de Joe Dante ne sont pas en train de préparer une nouvelle invasion !

Non, cette fois, c'est de Gremlin, l'éditeur de logiciels, qu'il est question. En tout cas, les homonymes ont un point commun : tandis que les affreuses bébêtes de Joe Dante se multiplient dans l'eau, chez Gremlin l'éditeur, ce sont les softs qui semblent se reproduire à une vitesse stupéfiante !

UN SUPPLEMENT EN QUETE D'ACTEURS

Tout d'abord **Heroquest**, qui fait des petits avec une disquette de scénario intitulée **Return of the Witchlord**. Les amateurs de jeux de plateau connaissent déjà *Heroquest*, une création de Games Workshop reprise ensuite par MB et dont l'adaptation micro avait conservé le système de jeu. Cette version exceptionnellement fidèle à l'original souffrait d'un seul défaut : une durée de vie limitée, puisqu'une fois la dizaine d'aventures d'origine résolues, l'affaire perdait tout intérêt.

Cette première disquette supplémentaire arrive donc à point nommé pour relancer la curiosité des courageux aventuriers parvenus au bout des dix intrigues du premier volet. Le disk de données comprend donc une dizaine de scénarios, avec de nouveaux pièges, de nouveaux monstres (zombis, momies etc.), et des décors à revendre comme une ville déserte, un palais ou la cour du Roi des Sorciers. Cette fois les aventures se révèlent nettement plus corsées que dans le premier épisode et s'adressent avant tout aux baroudeurs de bonne bourre. Possible alors - et même fortement recommandé - de récupérer des personnages expérimentés ayant gagné armes, sorts et expérience au cours des parties qui ont précédé.

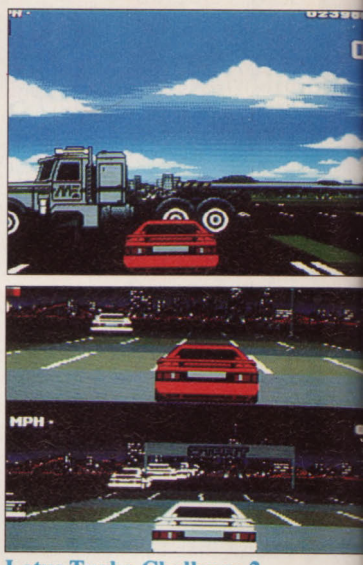
Toujours dans le même domaine (on vous en parlait déjà cet été dans notre dossier sur les jeux Games Workshop) mais cette fois-ci c'est officiel, Gremlin prépare bel et bien une adaptation du jeu de plateau *Space Crusade*. S'il reprend avec autant de fidélité qu'à l'accoutumée cette baston interstellaire entre des Space Marines armés jusqu'au slip et des centaines d'aliens gluants munis de griffes acérées, ça va saigner !

VOLANT LOTOPHAGE

Lotus Turbo Challenge se voit à son tour doté d'une progéniture puisque **Lotus Turbo Challenge 2** vient de voir le jour. Les fées semblent s'être penchées sur le berceau du rejeton car celui-ci compte bien frapper encore plus fort que sa maman, pourtant déjà considérée par beaucoup comme une des meilleures courses de voitures sur micro.

On peut jouer à quatre simultanément en reliant deux machines entre elles. La course se déroule à travers les Etats-Unis et comprend huit niveaux (forêt, ville, désert, neige, brouillard, nuit, marécages... et tempête !). Les joueurs ont le choix entre une Lotus Esprit (la même que celle de James Bond !) ou une Lotus Elan (avec tableau de bord œuvré dans les bois de l'animal ?) et chaque niveau est introduit par une carte qui montrera la route et ses différents obstacles (barrières, ponts, virages en épingle, dos d'âne etc.).

La grande nouveauté réside donc dans les effets de nuit et de brouillard utilisés à merveille lors de certaines séquences. Le résultat flashe un maximum : les panneaux semblent réellement surgir du fog et ne se révèlent entièrement qu'à quelques mètres de la voiture. Même impression pour la route qui apparaît au dernier moment dans la glauque



Lotus Turbo Challenge 2

lueur des phares...

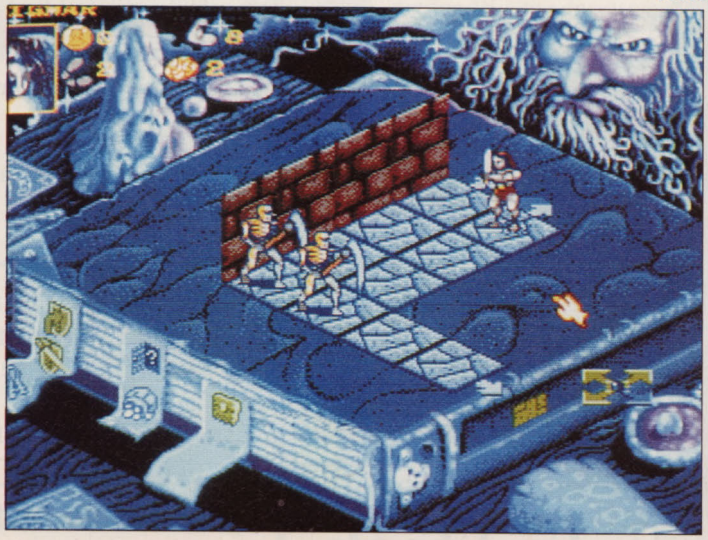
Sans aucun doute la meilleure simulation de conduite sportive de l'année !

UNE SOIREE MOUVEMENTEE

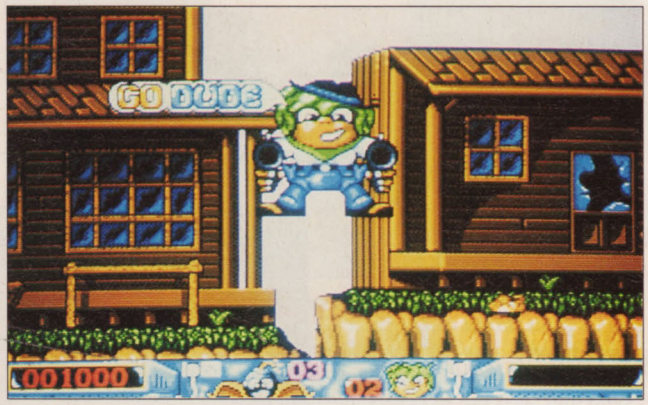
Autre bébé surprenant : **Video Kid**, un jeu de plate-forme aux graphismes impressionnants (Amiga).

Profitant de ce que ses parents sont sortis pour la soirée, un petit gamin turbulent décide de louer des cassettes vidéo... Le film commence à peine, que le mioche se fait aspirer par le magnétoscope et se retrouve dans la peau d'un gentil magicien, en

Heroquest



DE GREMLIN !



Video Kid

plein cœur d'une aventure médiévale (dommage que le lardu n'ait pas plutôt choisi des films X !). Seul moyen de regagner la réalité : échapper successivement à tous les programmes contenus dans la cassette...

Vous dirigez donc le gosse malchanceux à travers 5 mondes différents, divisés à chaque fois en plusieurs parties (une vingtaine en tout). Au cours des péripéties, il faudra se taper un western, un space opera, un film de gangsters et un film d'horreur ! Outre les désagréables bestioles propres à ce genre de galère, on trouvera des monstres de fin de niveau balaises à trucider, des armes en concordance avec le sujet exploré (des flèches au missile, en passant par le lance-flammes et les lasers). De quoi s'occuper un bon moment !

CHAUSSURE A SON PIED

On finit ce carnet rose par un soft qui s'adresse vraiment aux enfançons... Gremlin semble en effet vouloir chercher ses clients jusque dans les couveuses de la maternité avec **Shoe People.**

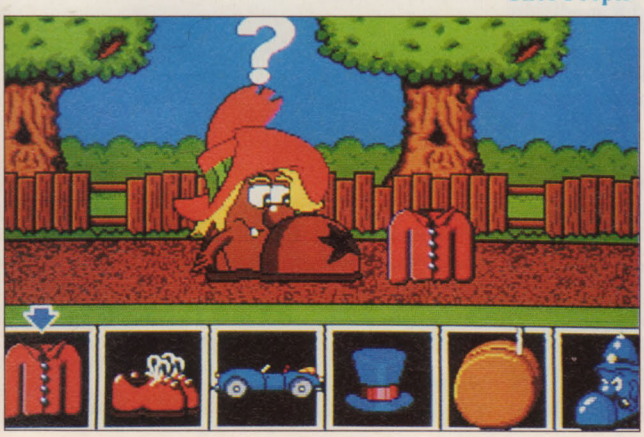
Cet éducatif rigolo, peuplé de chaussures dotées d'yeux et de bouches (les chaussons de danse y sont évidemment de sexe féminin, et les rangers de paras exercent la profession d'agent de police), leur apprendra à associer des formes et des couleurs et à manipuler les lettres de l'alphabet. Entre autres activités, le soft propose par exemple de ranger dans un certain ordre des objets, des chiffres ou des lettres, ou bien encore de se livrer à des séances de coloriage endiablées. Comme c'est mignon tout ça !

Vous voyez bien que ça n'a rien à voir avec les immondes bestioles qui.... aaarrrgggh ! ont envahi... Mais... outch ! Lâchez-moi donc !

Au secouuurs...

Marc Lacombe

Shoe People



ACH ! KRIEG GROß MALHEUR !

Avec **Reach for the Skies**, PSS, qui semble bien vouloir devenir le spécialiste incontesté des jeux de simulation, nous propose de changer le cours de l'Histoire en participant à la fameuse Bataille d'Angleterre.

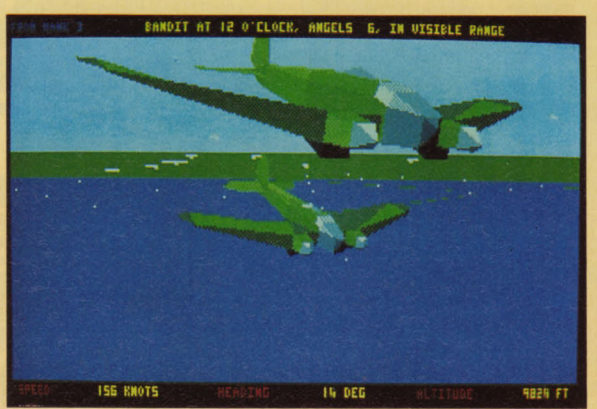
Durant l'été 1940, les forces aériennes britanniques et allemandes s'opposèrent dans des affrontements qui furent décisifs pour la suite de la Seconde Guerre mondiale. Ce fut une période riche en sensations fortes que ce simulateur de vol particulièrement réaliste a choisi de retracer, avec un souci de la précision et du détail étonnant... Le joueur aura le choix entre huit avions différents (Spitfire ou Hurricane côté anglais; He 109 ou He 110 côté allemand etc.), possédant évidemment chacun leurs propres caractéristiques de vol et de maniement.

On pourra s'engager aussi bien dans la Luftwaffe que dans la R.A.F., et occuper au choix le poste de contrôleur, de pilote ou d'artilleur...

Les missions qu'on vous confiera dans le jeu seront des missions véridiques - donc vécues par les vrais héros de cette guerre -, précédées de séances d'entraînement.

Dans la réalité, les Anglais ont gagné mais il ne tient qu'à vous de changer le cours de l'Histoire en obtenant une victoire allemande...

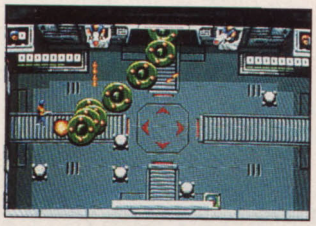
Voilà qui aurait changé bien des choses, à commencer par ce texte, que vous auriez lu en allemand, accoudé au bar avec une chope de bière à la main et une saucisse de Francfort sur les genoux et en train de reluquer une Mädchen aux douces tresses blondes !



OCEAN DEBORDE !

Ocean, qui semblait s'être calmé durant quelques mois, déferle à nouveau sur nos petits écrans avec la force d'un raz de marée...
Après avoir commis avec brio l'adaptation de *Terminator 2*, puis celle de *Hudson Hawk* (notre couverture), la célébrissime société britannique nous propose pour cette fin d'année une flopée de nouveautés.

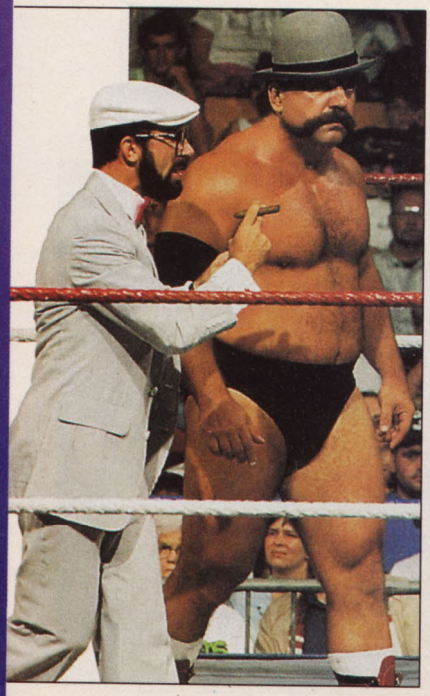
Après *Le prix du danger* et *Running Man*, voici **Smash TV**, un jeu - et non un film - qui va vous donner l'occasion de vous friter avec les pires loubards, en direct à la téloche devant des millions de téléspectateurs. Tu parles d'un plaisir... En quelque sorte, c'est un peu comme la nouvelle escroquerie millionnariste : si on gagne, on devient riche et célèbre, si on perd on reste pauvre et inconnu. Quoique dans ce cas au moins, on reste... Alors que dans **Smash TV**, y a pas d'alternative : ou on survit douillettement, ou on crève comme une merde.

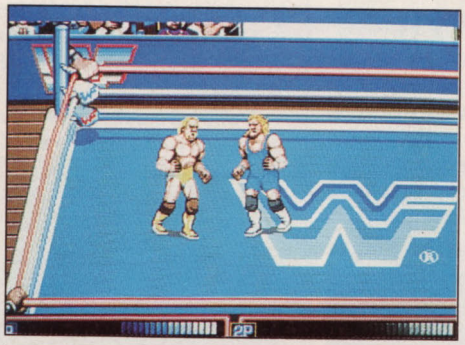


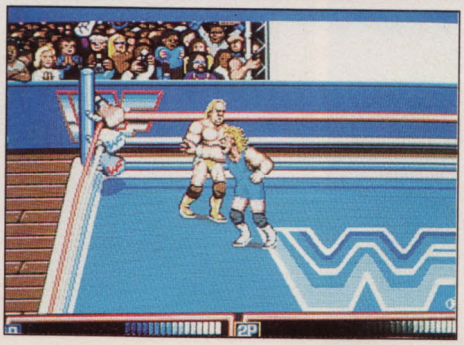
Smash TV

D'aucuns prétendront que ces jeux barbares, dignes des jeux du cirque de la Rome antique, ne reviendront jamais au goût du jour. Allez savoir... Du lancer de nains cher aux Australiens au jeu de la mort, le fossé demeure étroit. Ah, le futur nous promet de bien bonnes rigolades ! J'en pouffe déjà...

Mais revenons à nos moutons sacrificiels qui se ruent à l'abattoir pour notre plus grand plaisir. Figurez-vous qu'il n'y vont pas tout nus, les gaillards - c'eût pourtant été drôle - mais armés de lasers à photons bismuthés au silicium enrichi, de grenades et d'une foule de gâteries du même genre. Ça va saigner ! Le tout donne une adaptation plutôt réussie du jeu de café et de ses 50 niveaux.



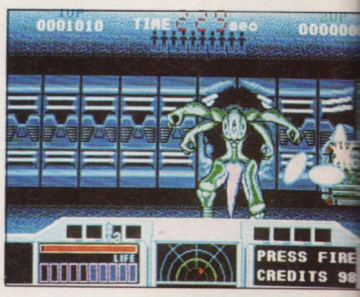


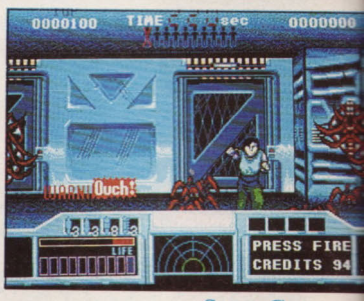


De la frime !

Le catch, c'est un sport de frime ! Pour sûr... De là à dire que Hulk Hogan est une mauviette, y a pas loin... Le problème, c'est que le jeu **Les Superstars du Catch** ne laisse pas de place à la frime. Les coups portent et on se retrouve en moins de deux avec la tronche en trois épisodes... De deux choses l'une, soit je prends un abonnement à Canal+ pour prendre des leçons en suivant les matchs chaque semaine, soit je me fais éclater la tête dans la minute.

Superstars du Catch





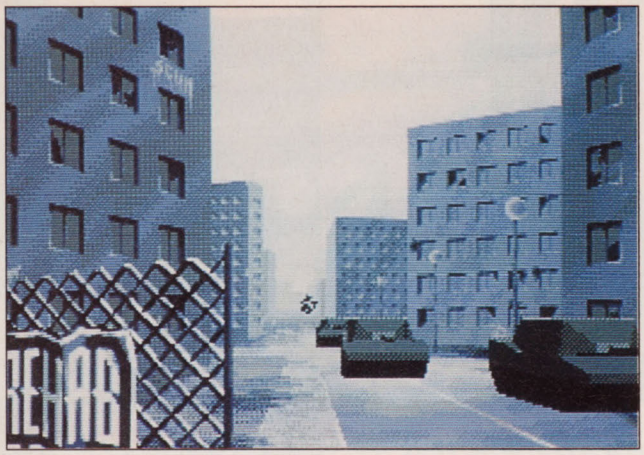
Space Gun

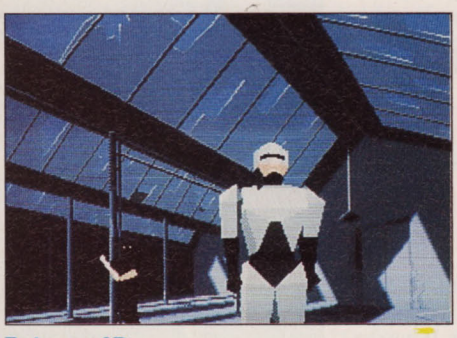
Space Gun

Entre *Alien* et *Operation Thunderbolt*, **Space Gun**, la nouvelle adaptation d'un jeu Taito, réalisée par Ocean, vous propose de tirer sur tout ce qui bouge et principalement de vilaines bébêtes à la peau verte. Le principe de jeu se révèle identique à celui de ses illustres prédécesseurs : il faut diriger efficacement une mire récalcitrante afin de faire mouche le plus souvent possible.
Un jeu sympa que les fanas du genre sauront apprécier à sa juste valeur.

Robocop 3D

Après 7 années de dur labeur, **Robocop 3D** se trouve enfin en cours de finition. Réalisé par l'équipe à laquelle nous devons déjà *F-29 Retaliator*, il s'inspire librement du film *Robocop*, troisième du nom - et qui sortira courant 92. Comme son titre l'indique, le jeu se fonde entière-





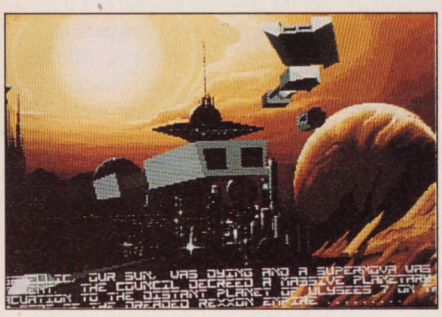
Robocop 3D

Merveilleusement conçu, ce soft devrait faire un véritable carton lors des fêtes de fin d'année.

Epic

Deux ans d'interminable attente enfin récompensés... Il faut dire que le projet **Epic** est une entreprise de longue haleine. Entre *Galactica* et *Star Wars*, ce jeu qui s'annonce grandiose fera rêver l'enfant primordial qui sommeille en chacun de nous. On y retrouvera tous les éléments forts qui ont fait le succès de la fameuse trilogie lucasienne, avec entre autres les combats spatiaux entre mastodontes et chasseurs légers. La musique d'accompagnement, elle, atteint des sommets d'euphonie. Gageons que l'ensemble du jeu sera à la hauteur de la démo qu'on a pu reluquer.

G.B.



Epic

Le jeu d'arcade à son top
avec de l'action, des combats futuristes,
du stress de folie ! !

Photos d'écran Atari

THUNDER BURNER

Thunder Burner, le robot intergalactique, c'est l'arme absolue... conçu pour se transformer en avion super-puissant.

POUR EN SAVOIR PLUS, DECOUVREZ SANS PLUS ATTENDRE
CE NOUVEAU JEU D'ARCADE AUX COMBATS EXPLOSIFS ! ! !

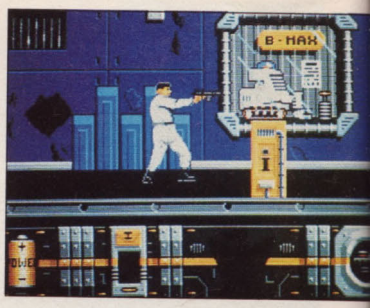
DISPONIBLE
CHEZ TOUS LES
REVENDEURS
LE 30 OCTOBRE.

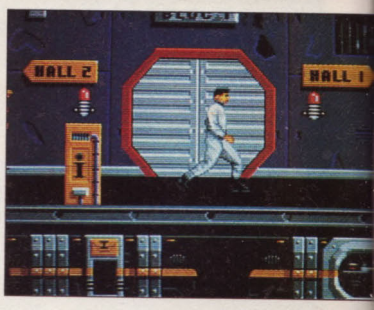
LORICIEL

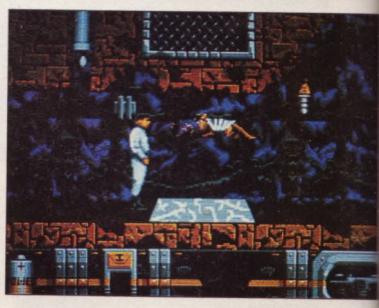
De 199 FF à 269 FF
selon machines.
Disponible sur
CPC/CPC+ - AMIGA -
ATARI.

CATALOGUE LORICIEL SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF.
Loriciel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

LE REVEIL DE L'AIGLE

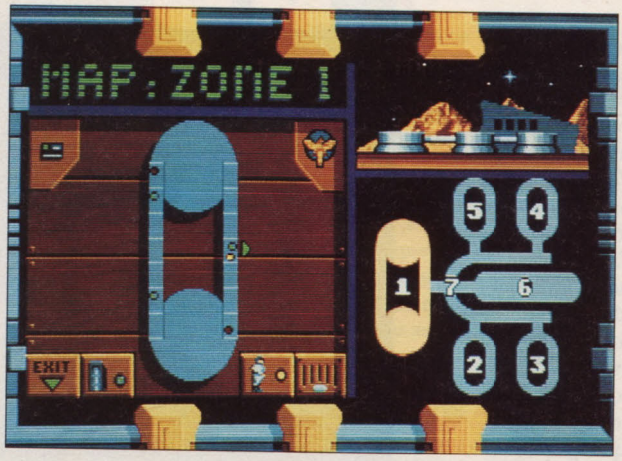






Le fétiche de Loriciel is back avec un look doré à l'or fin et un scénario qui a pris du carat. Fin novembre, *L'Aigle d'Or : le Retour* est disponible dans toutes les bijouteries.

Tel le Saint-Graal, la fabuleuse statuette de **L'Aigle d'Or** fait partie de ces bibelots légendaires censés octroyer puissance et gloire à l'heureux possesseur...



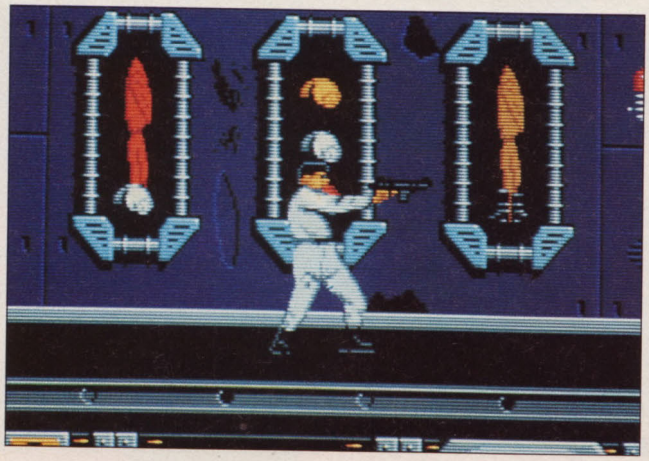
Profitant d'une nuit sans lune, l'affreux Nahmur, grand prêtre d'une secte morbide (pléonasme), attaque le château d'Adlerberg - la montagne des aigles en patois souabe franc-comtois - , et s'empare de l'objet convoité, réduisant son gardien en esclavage. Hélas, la précieuse relique garde son secret en attendant, peut-être, que se réalise la prophétie : "Quelqu'un venu d'ailleurs réveillera un jour l'Aigle d'Or pour dicter l'avenir et patati et patata..."

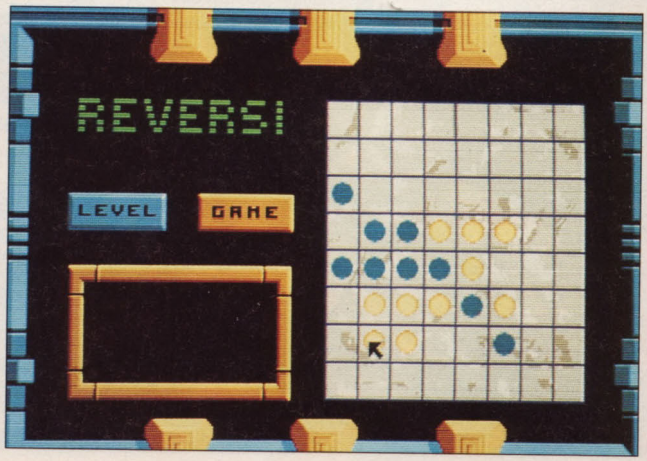
Furieux, notre mauvais joueur brise le joujou et en disperse les 5 morceaux dans son gigantesque repaire.

C'est le moment que choisissent les mutants des égouts pour ourdir leur vengeance. Déconditionné par leurs soins, l'ex-gardien du chatoyant rapace, seul apte à contrôler l'énergie qui en émane, se retrouve largué dans la nature. Vas-y coco, c'est sur Amiga, Atari ST, PC et même Amstrad CPC !

Pas de doute, il s'agit bien cette fois d'un jeu d'action/stratégie sophistiqué, dont l'action principale consiste à explorer un immense complexe - une centaine de salles - en se jouant des chausse-trapes, de la soldatesque et autres monstruosités. L'animation du personnage, souple, précise et détaillée à l'extrême, fait que l'identification se révèle totale dès les premiers instants. Et le sentiment de solitude se trouve très vite tempéré par la présence de bornes dites "interactives", dont les options motivantes ont pour but d'appuyer notre démarche (chaloupée). On peut, grâce à elles, connaître sa position, accéder au plan de la base, consulter les news du journal électronique, papoter avec des personnages (chef des mutants, fille du Grand Prêtre...) par le biais de la messagerie, faire une partie de reversi pour se requinquer etc. Bien sûr, il y a des armes dans des coffres, et puis des monstres, des robots et des pièges absolument partout. Une fois l'Aigle d'Or restauré, il sera temps pour vous de filer une raclée au Grand Prêtre et de jouer au devin d'Alsace...

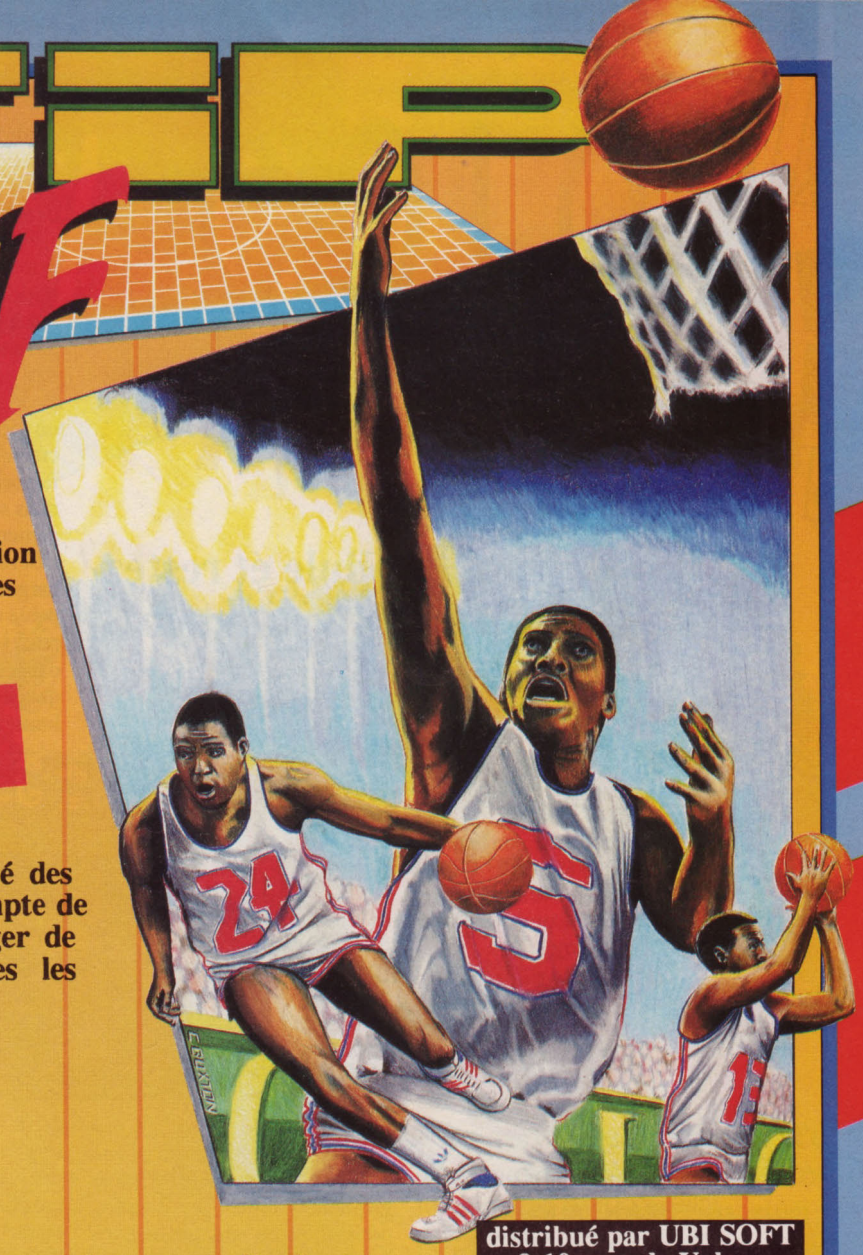
J.-C.P.





présent à Micro & Co

TIP OFF



Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP *OFF*".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- ***un scolling multi directionnel***
- ***5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendemment les niveaux de chaque équipe***
- ***une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.***
- ***la possibilité de vous entrainer pour améliorer l'équipe et les tactiques.***
- ***la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.***
- ***des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).***
- ***des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).***
- ***deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.***
- ***la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.***

distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES

Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

ANCO Software Ltd

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

8 Millside Industrial Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, DA1 5BH Tel: 0322 292513/8 Fax: 0322 293422

SYSTEME NERVEUX !

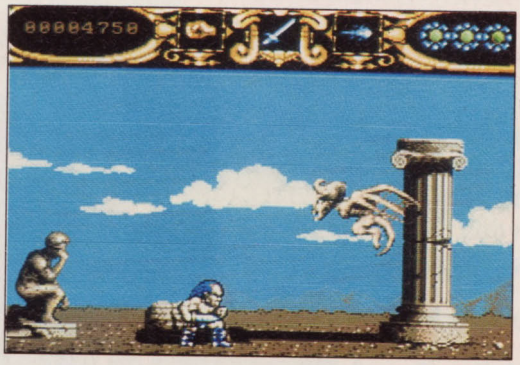
Dorez-vous la pilule et restez dans votre fauteuil. System 3 vaut tous les antidépresseurs !

C'est vrai, quoi ! Y a pas à dire... Le système nerveux central n'a pas besoin de ces ambulations qui mènent le pékin moyen de l'hosto à l'A.N.PE., de ladite à Fresnes (sans poèmes) et de là aux vertes prairies gérées par le Père Eternel...

LA BALLE FUSE ?

Souvenez-vous du génial **Flimbo's Quest** de System 3 ! Cet éditeur aux logiciels décidément très réussis (**Myth, Last Ninja 3**), annonce la sortie très prochaine de **Fuzzball**, un jeu de plate-forme mâtiné de *Pac Man*.

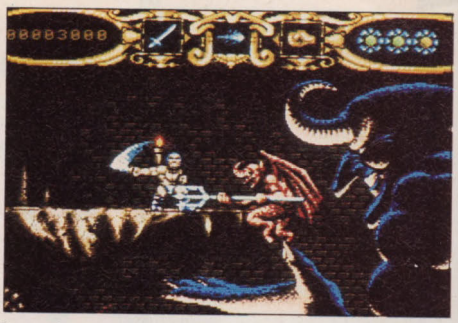
Ceux qui avaient apprécié les adorables petits personnages de *Flimbo* seront ravis de retrouver la même touchante naïveté qui présidait à l'élaboration des graphismes. Ici, le joueur incarne une mignonne boule de poils dotée de deux adorables petits yeux... Cette créature vorace va devoir traverser une cinquantaine d'écrans en grignotant toutes les denrées, périssables ou non, qui se trouveront sur son chemin. Outre les ravins et les pièges divers, notre héroïne devra également éviter de tomber entre les griffes de ses ennemis, d'autres boulettes de poils qui ne se différencient que par le port de la casquette (élégante), de grandes oreilles, ou un regard pas très éveillé...



C'est choucardos comme tout, mais relativement dur à jouer car les adversaires ne font pas de cadeaux... Pour se défendre, on peut toujours cracher des projectiles qui transforment vos adversaires en œufs, mais si ceux-ci ne sont pas rapidement récupérés, ils éclosent et libèrent un monstre plus hargneux encore, lui-même capable de donner naissance à une nouvelle couvée, encore plus dangereuse. Pour vous compliquer encore la tâche, le temps est limité pour chaque tableau et tout dépassement d'horaire se trouve impitoyablement sanctionné : dans l'émission *Fort Boyard*, quand le temps arrive à son terme, on lâche des tigres sur les candidats ; ici, ce sont des chauves-souris !

Nous n'avons pu nous promener qu'à travers trois niveaux, déjà fort alléchants, mais la version définitive en comptera cinquante (avec une musique différente pour chacun) - pas moins... et même un peu plus puisqu'il sera possible d'explorer quelques tableaux suplémentaires aux entrées dissimulées un peu partout dans le jeu !

Pour le moment, **Fuzzball** tourne exclusivement sur Amiga et aucune adaptation n'est prévue pour les autres machines... Caramba ! Ceux qui ont acheté un ST ou un PC vont s'en mordre les doigts !



Myth

MYTH FONDATEUR

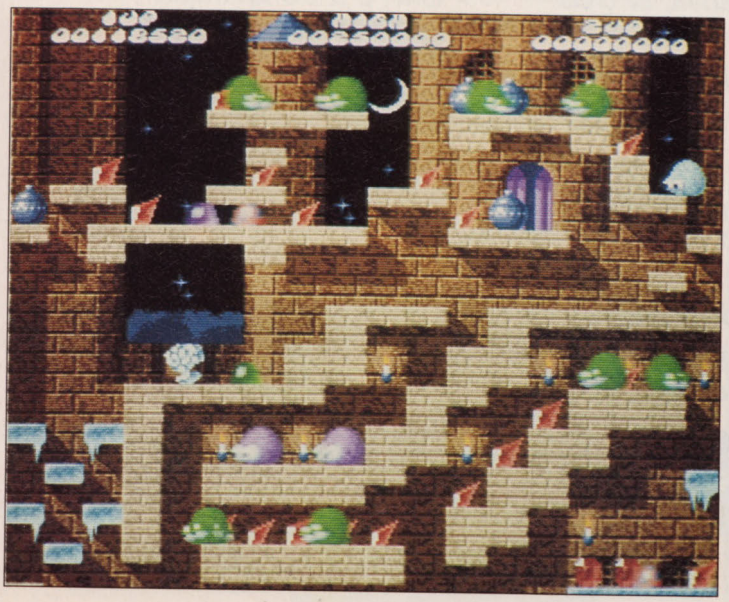
Décidément très en forme, les programmeurs de System 3 nous préparent également un jeu de castagne percutant : **Myth**, sur Amiga, PC et ST. Le joueur y incarne un gentil barbare, petit mais costaud, qui se déplace avec une agilité étonnante de plate-forme en plate-forme dans de sombres grottes et affronte les cauchemars biologiques les plus divers. Le bonhomme ne fait pas dans la dentelle et décapite carrément les malheureux ennemis qui passent à sa portée ! Notre gaillard dispose en effet d'un grand nombre de coups d'épée différents, parmi lesquels on trouve donc la fameuse botte du "où avais-je la tête ?" - toujours aussi spectaculaire qu'efficace.

Les décors sont dévoilés par un scrolling multidirectionnel et un effort particulier a été fait en ce qui concerne les graphismes des monstres (démons, dragons, créatures ailées, hydres etc.), tous plus superbes les uns que les autres.

Toutes ces créatures sortent tout droit de mythologies... réelles (!) et chaque niveau met en scène un bestiaire ad hoc. Notre héros traversera donc des levels inspirés des mythologies grecque, romaine, égyptienne, et nordique...

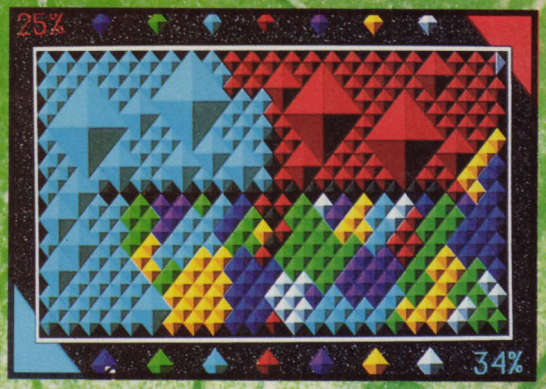
Rien de prévu sur la belge et son fameux Mhoulfrith l'Ancien, Maître des Moules. Ça est vraiment dommage - une fois !

Marc Lacombe

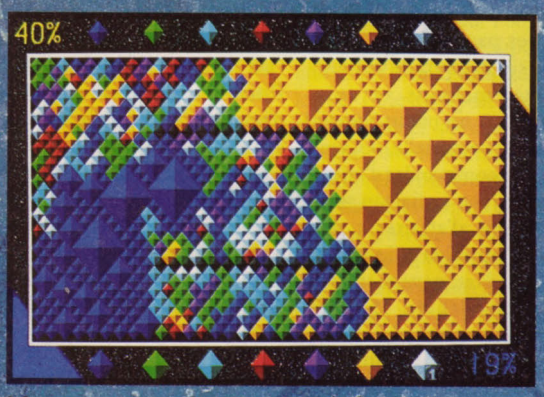


Fuzzball

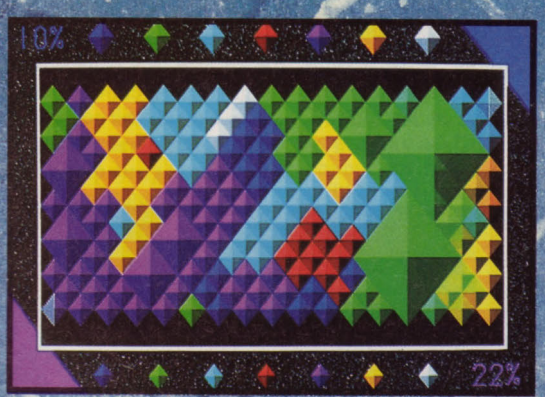
7 COLORS



Votre stratégie : défensive ou agressive, selon votre humeur.



Votre arme : l'alliance des couleurs.



Votre objectif : la conquête du territoire.

VIVEZ EN DIRECT LA GUERRE DES COULEURS

"Sur un territoire composé d'une myriade de diamants de couleurs, je vous mets au défi de conquérir le territoire le plus grand. Vous aurez besoin d'un esprit stratégique et de bons réflexes pour venir à bout de ce combat passionné.
Que le meilleur gagne..."

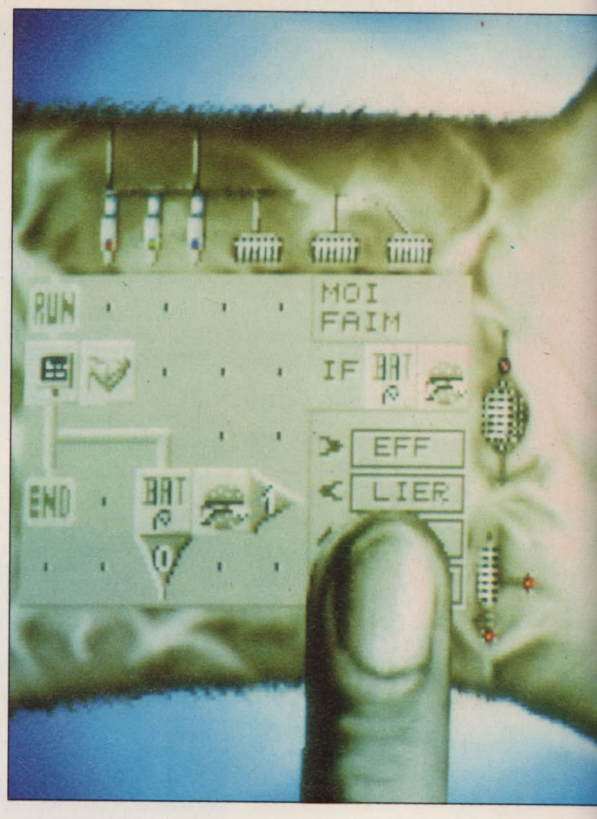
- 1 à 2 joueurs
- Editeur de tableaux intégré
- Une infinité de parties
- Mode simple ou challenge
- Version réseau (sur PC)

Disponible sur
ATARI ST-STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES

© INFOGRAMES 1991
Idée originale et réalisation
GAMOS Ltd.

INFOGRAMES

B.A.T. 2 : BRISEZ LE MONOPOLE !



Ubi Soft sollicite à nouveau le Bureau des Affaires Temporelles pour une préoccupante affaire de trust. Un résultat éblouissant qui fera beaucoup d'ombre en décembre...

Bedihn 6, satellite naturel de la planète Shedishan, regorge d'échiatone 21, matière première d'un intérêt primordial et dont la Koshan, trust redoutable, a fini par détenir le monopole. La confédération des galaxies, qui ne l'entend pas de cette oreille (non, l'autre), branche sur le coup notre fameux B.A.T. Sous les traits d'une noble héritière, l'agent féminin Sylvia Hadford - chargée de faire valoir documents à l'appui ses droits de propriété sur le gisement - échappe de peu à un attentat.

Très inquiet, le B.A.T. envoie aussitôt un agent d'élite, Jehan Menasis, au cœur de la cité tentaculaire de ROMA 2...

JEU GIGOGNE

Afin de délasser le joueur de son écrasante mission, l'aventure immense qui l'attend (5 000 lieux environ) héberge cinq autres jeux, valant à eux seuls une édition à part entière.

◊ La course de voitures sur les Via Express (autoroutes qui relient des secteurs très éloignés), surveillées par les flics.

◊ Les simulateurs de vol automatiques, manuels et autostabilisés (on ne meurt jamais) en vraie 3-D vectorielle, qui vous mettent aux commandes d'un taxi aérien assurant la liaison entre les bâtiments d'affaires ; d'un vaisseau d'entretien qui servira à un hold-up ; d'une navette spatiale (50 objets modélisés, 150 astéroïdes et une exacte réplique de notre voûte céleste) ; enfin, d'une foreuse qui explore les mines, à la recherche du container recélant les titres de propriété.

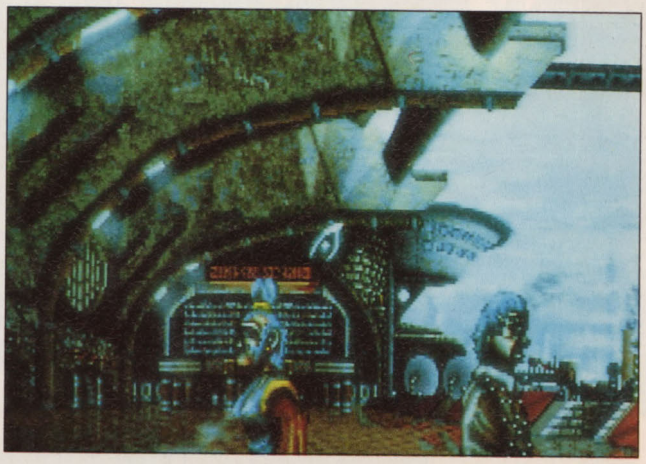
◊ Les 3 jeux de la salle d'arcade : *Quattro*, casse-briques configurable ; *Chidam*, jeu de dames exotique et *Tubular*, réservoirs à remplir en tripotant les robinets...

◊ Les combats de gladiateurs (les auteurs affectionnent la Rome antique) pour l'acquisition d'une cote de popularité nécessaire à votre libération, avec scrollings en parallaxe et 3 types d'adversaires.

◊ Les combats de rue en vision infrarouge, où l'on peut opter pour la franche arcade ou la subtile stratégie...

EVOLUTION

Prétendre, en si peu d'espace, dresser une liste exhaustive des progrès, perfectionnements et autres innovations qui caractérisent cette colossale mouture relève d'une gageure que même un



journaliste de ma trempe (qui couvrit l'Indo, l'Algérie et le Vietnam) ne saurait tenir. Aussi vais-je me limiter à l'essentiel avec un maximum de concision.

Tout d'abord, une gestion mémoire dynamique - fonction de la configuration du ST, de l'Amiga ou du PC (VGA/EGA) - épargne autant que possible les accès disque intempestifs. On charge au début le maximum de données que puisse accepter la machine (il va sans dire que les fans du PC seront les mieux lotis). Par la suite, toute information devenue inutile en cours de jeu se trouve définitivement effacée.

Une fenêtre dite de "configuration" permet de fixer au départ les paramètres qui, selon les affinités, permettront de jouer davantage en mode stratégie qu'en arcade - ou inversement. Le climat sonore à base de digits, cette fois très largement privilégié par rapport à la musique, peut être (ou non) géré, comme dans *B.A.T. 1* par les cartes sonores *MV 16* (vendues avec *Music Master*), *AdLib* ou *Sound Blaster*. Cela nous vaut des ambiances, avec bruits de fond, d'un troublant réalisme.

Rappelez-vous les écrans de *B.A.T. 1*, façon planches de BD. Chaque dessin (200 dans **B.A.T. 2**, contre 70 à 80 dans *B.A.T. 1*) obéit désormais à vos sollicitations : tourner la tête afin de suivre un personnage du regard, ou explorer l'endroit plus avant. Le cycle jour/nuit est respecté dans les moindres détails. La nuit, par exemple, on note du dehors la persistance des fenêtres éclairées, alors qu'à l'intérieur des bâtiments, la nuit se fait jour, si j'ose dire, par les vitrages.

Pour éviter les accès lourdingues à divers sous-menus, toutes les commandes - manger, choisir un objet, obtenir des informations sur l'objet courant etc. - ont été regroupées dans une seule et unique boîte de dialogue. Et le transport des objets, moins limitatif que dans *B.A.T. 1*, semble plus fonctionnel et surtout hiérarchisé. Outre les mains bien sûr, et les poches, notre agent dispose d'un sac où fourrer (dans les limites du raisonnable) toute la quincaillerie d'un usage moins immédiat. Rien n'empêche de remiser ensuite le tout dans sa chambre d'hôtel afin d'éviter la chourave.

POPULO

Les quelques 240 personnages qui peuplent ROMA 2 et qui vaquent de façon tout à fait crédible à leurs occupations - boulot, dodo, loisirs - sont comme nous tous, génétiquement marqués et possèdent un caractère et une morphologie propres. A tel point qu'un individu croisé à un moment du jeu peut être physiquement reconnu par la suite.

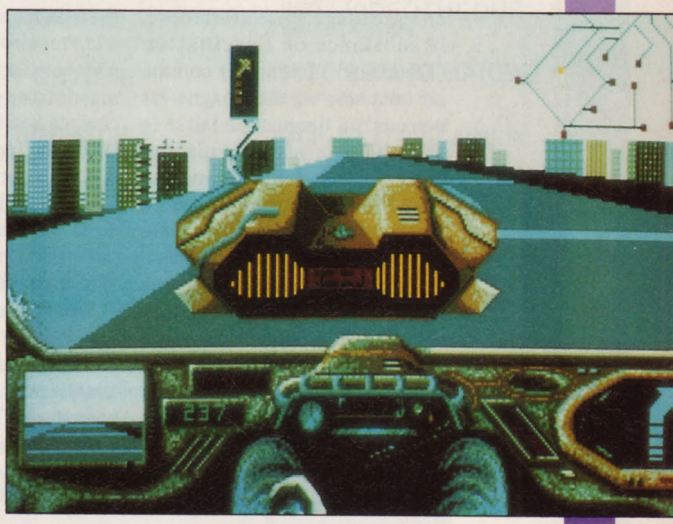
Dialoguer se révèle un régal riche d'enseignements, grâce à un système souverain. Lorsqu'on engage la conversation, une fenêtre s'ouvre avec, associée au nom et au visage de l'interlocuteur, une liste de sujets au choix. Dans les réponses, quelques mots en rouge signalent leur importance et permettent d'orienter encore la conversation jusqu'au mutisme - "Je vous ai tout dit ! " - du quidam. Si dans l'immédiat les détails sur lesquels on a cliqué n'appellent pas de réponses satisfaisantes, ces derniers viendront néanmoins enrichir notre fameuse liste. Les discussions à venir s'approfondissent ainsi au fur et à mesure... Signalons au passage que l'aspect des bulles en dit long sur l'humeur des personnages !

Comme dans *B.A.T. 1*, vous gérez une bande de zigotos pour faire l'économie de tâches subalternes - comme aller chercher un objet, tuer un gusse, être prévenu par vidéophone de tel ou tel événement etc. Si d'aventure, le sbire d'un des groupes formés hors de votre contrôle se joint à vous, il servira d'intermédiaire entre les équipes. De quoi s'initier à l'art de la manipulation ! A propos du vidéophone, sachez qu'il est portable et que tous les personnages en possèdent un (soit 240 numéros). Un pas de géant lorqu'on se souvient des deux seuls vidéophones de *B.A.T. 1*, fixes et situés dans le même secteur.

ORGANIGRAMME

Le BOB 1.0, l'ordinateur implanté dans le bras gauche du héros de *B.A.T. 1*, cède la place au modèle 2.0 (et même 2.0 + dans la version PC). Le design est modernisé, le programme géré graphiquement par des icônes et surtout, le langage utilisé se présente comme un **vrai** langage compilé et non plus interprété comme jadis. Jusqu'à 200 fonctions alliées aux 3 instructions de base - avec zoom possible sur l'immense page de programmation - permettent de déclencher des procédures automatiques qui régulent la totalité du corps ("si blessé, diminuer rythme cardiaque ; si faim, me prévenir)... De plus, la possibilité de liaisons parallèles rend le système véritablement multitâche. On imagine à quel point son optimisation permet une économie d'énergie et de moyens. Sûr que les revues micro se feront l'écho de combines... On peut faire afficher au BOB un tas de trucs, dont l'écran de santé (cardiogramme, courbe de consommation, blessures pile ou face cette fois) avec diagnostic à la clef.

Pour en finir avec la médecine, parlons doping. Cinq substances injectables, efficaces pendant environ 2 heures, peuvent octroyer tonus et pouvoirs extrasensoriels...



La plus spectaculaire étant la drogue de déformation, très utile pour s'afficher incognito en des lieux impossibles avec une tronche d'emprunt.

Conclusion : les programmeurs de ce jeu ne paient pas de mine alors que Patrick Bruel cabotine jusqu'à la nausée...

Cela prouve de façon **définitive** que Dieu n'existe pas. N'en déplaise à Jean Guitton et aux Bogda.

Jean-Claude Paulin

PREVIEW

UN "COKTEL" FASCINANT !

Et un soft rimbaldien qui vous incline au dérèglement de tous les sens. Mais attention, il y a tout de même une morale dans cette histoire...

Doralice May est le commandant de bord de l'avion Paris-Miami. A mi-chemin, un passager pris d'un malaise lui confie une mallette avant de trépasser.

La craquante Doralice va alors être entraînée dans une dangeureuse aventure sur les côtes de la Floride. Dangereuse, car la petite valise contient une drogue qui reléguerait au magasin des accessoires absinthe, coco, crack et autres dopes. Le produit que transportait le défunt passager est en effet une substance pharmaceutique destinée à la psychiatrie, comme le fut le LSD avant que les disciples de Timothy Leary ne lui trouvent un autre usage. Prise à forte dose, la substance de **Fascination** (Tomahawk) fait sauter comme un bouchon de champagne les verrous qui tiennent en laisse le cochon (mais aussi la truie) qui sommeille en tout homme (en toute femme). Malheureusement, les effets secondaires sur la santé mentale se révèlent redoutables...

En dépit du danger qui guette l'usager, un médecin véreux compte bien tirer profit de cette drogue qui libère la libido. Contre ses menées criminelles, Doralice May n'aura pour toute arme que la vénusté de ses charmes. Ce qui n'est pas rien.

Depuis *Emmanuelle*, qui enchanta nos mémoires et celles de nos ordinateurs, puis l'érotisme numérique de *Geisha*, on sait que Coktel Vision, dont Tomahawk est le label, n'a pas la réputation d'un repaire de coincés. Et ce n'est pas seulement aux commandes d'un jet que Doralice May compte ses heures de vol - que l'on imagine volontiers sur le dos... Et tortillant du croupion sous la douche, bronzant au bord de la piscine, vautrées dans les pages de magazines, les belles filles peu farouches pullulent...

Mais impossible de rester sous leur charme s'il faut se coltiner des saisies de texte avec analyseurs syntaxiques et autre horreurs ! Tomahawk a donc contourné le problème en créant une interface - un modèle du genre. Il suffit de promener le curseur sur l'écran pour mettre en évidence tous les éléments qui participent à l'intrigue. Ensuite, l'objet convoité apparaît dans une fenêtre, qui elle-même peut en recéler une autre. Ou alors, s'il s'agit seulement de presser sur un interrupteur ou d'utiliser une clé, l'action s'enchaîne aussitôt.

A première vue, le procédé semble plus simpliste que simple. Mais comme il faut parfois combiner plusieurs objets pour les rendre utilisables, le joueur aura largement de quoi exercer sa sagacité.

Pas question d'avancer dans le jeu en bâclant l'ouvrage, on ne pourra parfois quitter une pièce qu'après l'avoir fouillée à fond et découvert tous les indices. Autant prévenir le joueur : pour brouiller les pistes, Muriel Tramis, la conceptrice de *Fascination*, a réservé quelques pièges tordus. Qui penserait en effet qu'une belle fille comme Doralice ne sucre pas son café (ça fait grossir, quelle horreur !) mais que le susucre fera merveille ailleurs ? Souvenez-vous, dans *Heart of China*, d'une certaine cuisine...

Les dialogues de *Fascination* apparaissent souvent coquins, comme le veut ce genre de soft. Celui qui sait lire entre les lignes découvrira souvent une fine allusion à l'art et à la manière de débrouiller la situation présente. Mine de rien, le soft fait grandement appel à l'intelligence et à l'esprit déductif.

Le jeu tout entier se joue à la souris, et au pixel près s'il vous plaît ! On se surprend parfois à promener le gracieux petit animal sur les courbures voluptueuses du soft en s'attardant sur les éléments les plus érogènes, un réflexe certainement hérité d'une pratique assidue de *Mac Playmate* et que le soft encourage vivement. Dans la préversion testée, le son *AdLib* n'a pas été implémenté mais ça viendra ! Les graphismes, en revanche, sont quasiment finalisés et là, il faut reconnaître que les artistes de la maison se sont déchaînés. C'est beau comme sur du papier glacé, avec des des numérisations léchées au quart de poil pubien.

Même avec un pitch avantageux, la résolution des moniteurs a toujours desservi l'érotisme torride des plus belles scènes, je le concède, mais l'imagination palliant les pixels défaillants, *Fascination* se révèle tout de même plus bandant qu'un tableur, fût-il la dernière version d'*Excel*. Sortie imminente !

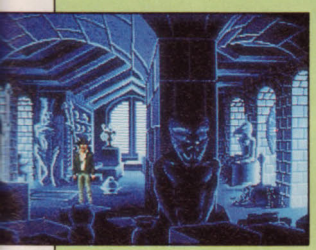
B.J.

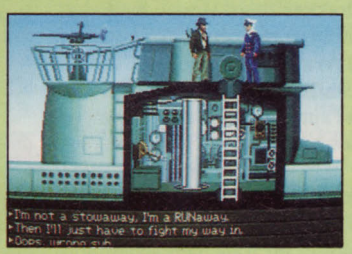
METAL HURLANT

Indiana Jones and the Fate of Atlantis est le quatrième *Indy* de Lucasfilm Games. Mais contrairement aux précédents, il n'a pas été adapté d'un film. Dans cet épisode, notre aventureux universitaire doit retrouver un échantillon d'orichalque, un métal aux propriétés fabuleuses qui avait fait la puissance des Atlantes.

Les nazis, toujours amateurs de physique amusante (souvenez-vous de *L'Arche Perdue*) galèrent eux aussi sur la piste du précieux minérai. L'aventure commence dans une bibliothèque poussiéreuse coincée entre des salles mystérieuses pleines de dangers. Elle mènera ensuite Indy dans différents lieux... qui auraient été l'Atlantide, le Sahara ou la Crète, notamment.

Au niveau de la manip, *Indy4* ressemble beaucoup à *Monkey Island*. Inutile de préciser que c'est du boulot soigné et qu'à sa sortie, on en causera longuement. Elle est prévue en novembre sur les PC anglophones, puis en février sur ST, Amiga et PC - mais en français !





20F

OFFRE PRIORITAIRE

ROBECOM

LA DISQUETTE 5" 1/4

30 F LA DISQUETTE 3" 1/2

FRAIS DE PORT GRATUITS

Disquettes de logiciels du Domaine Public International pour PC et compatibles.

BON DE COMMANDE

à renvoyer avec votre règlement à

ROBECOM B.P. 30 - 34502 BEZIERS CEDEX

☐ **245 - FINGER PAINT**
Un superbe logiciel de dessin.

☐ **343 - 3D CHESS**
Votre jeu d'échecs en 3 dimensions.

☐ **352 - STRIKER**
Votre simulateur de vol en hélicoptère.

☐ **505 - QUBECALC**
Un tableur en 3 dimensions.

☐ **527 - WAMPUM**
Une gestion de base de données puissante.

☐ **565 - GEITEXTE**
Un très bon traitement de texte.

☐ **603 - GESTBANK**
La gestion de vos comptes bancaires.

☐ **604 - AGENDA II**
Gérer votre temps avec votre PC.

☐ **607 - NUMERO**
Un mystérieux logiciel de numérologie.

☐ **609 - FORTUNE**
Logiciel de prédiction basé sur les cartes.

☐ **654 - SIMPLICITY**
Une gestion de base de données facile.

☐ **659 - COPY ALL**
Un utilitaire de sauvegarde.

☐ **716 - COMPIL - JEUX**
6 jeux en français pour vous divertir.

☐ **720 - GEIBUDGET**
Votre gestion de budget domestique.

☐ **722 - HOROSCOPE**
Votre logiciel de prévision astrologique.

☐ **723 - REFLEX POINT**
Jeu de réflexes et d'habilité.

☐ **725 - FORCE 4**
Le célèbre jeu Force 4.

☐ **729 - REVEIL**
Enfin l'heure sur votre écran.

☐ **732 - PUZZLE**
A vous de retrouver le bon morceau.

☐ **735 - MAP**
Un logiciel éducatif de géographie.

☐ **752 - CAPTAIN COMIC**
Un superbe jeu tout en couleur.

☐ **754 - EGA GAMES**
Une compilation de 5 jeux couleur.

☐ **756 - GAMES GALOR**
Une compilation de 4 jeux d'arcade.

☐ **760 - LINEWARS**
Un impressionnant jeu d'action.

☐ **771 - SPACE RESCUE**
3 jeux dans l'espace.

☐ **775 - FREEWORD**
Le légendaire traitement de texte.

☐ **780 - CHARTS UNLIMITED**
Votre logiciel de présentation graphique.

☐ **803 - VIDEOTHEQUE**
Gérer vos vidéo-cassettes.

☐ **807 - SOUND MAKER**
Visualiser les sons sur votre PC.

☐ **811 - 25 UTILITAIRES**
25 Utilitaires PC en français.

☐ **813 - ASTROGRAPH**
Dessinez les cartes du ciel.

☐ **815 - AGENDA**
Votre agenda sur PC.

☐ **816 - GEN**
Un générateur d'hyper-texte.

☐ **817 - QUESTIONNE**
Logiciel éducatif en français.

☐ **819 - PASCAL**
Un véritable cours de programmation.

☐ **828 - LOYERS**
Gérer vos biens en locations.

☐ **831 - MICRO-GRILLE 2**
Pour résoudre vos mots croisés.

☐ **832 - COMPILATION**
5 Jeux différents pour vos soirées.

(commande minimum 8 disquettes)

Mettez le nombre d'exemplaires dans les cases qui vous intéressent. **TOTAL** ☐ disquettes de type.....

Disquettes gratuites : 2 pour 10, 5 pour 20, 10 pour 30.

☐ Je désire recevoir votre catalogue gratuit.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....Ville.....

Règlement par : ❑ chèque ❑ mandat

❑ contre-remboursement + 40 F. signature

☐ Je règle avec ma carte bleue.

Expire fin : ☐☐ mois ☐☐ année.

MICRON. 11/91

HEIMDALL : LES SNEKKJA DE LA VICTOIRE

A des centaines d'années-lumière des habituels sprites figurant des personnages aux allures d'empaillés, **Heimdall**, voilà du vrai dessin animé... et pas du Goldorak, je vous prie ! Non, plutôt du Walt Disney, ou du Don Bluth, façon *Dragon's Lair*... mais en jouable !

Au seuil de la faille, les fils d'Odin entonnèrent un chant en l'honneur du matin. Heimdall eut soudain l'image de leurs voix pareilles à des faucons fuyant sous le vent... Il frissonna.

L'ENFANCE D'UN CHEF

Véritable jeu d'aventure animé entrecoupé de séquences d'arcade, le dernier logiciel de Core Design et de The 8th Day nous fera vivre les aventures d'un jeune guerrier viking - de l'enfance à l'âge d'homme, au moment où celui-ci partira à la recherche de trois armes mythiques appartenant aux dieux : le marteau de Thor, l'épée d'Odin, et la lance de Frey (et non pas sa note... Yark ! Yark !).

La plus grande partie du jeu se déroule dans des décors en 3-D isométrique dans lesquels les personnages peuvent se déplacer et agir (combats, dialogues, désamorçage de pièges, récolte d'objets...), mais certaines scènes font l'objet de séquences animées d'une beauté stupéfiante.

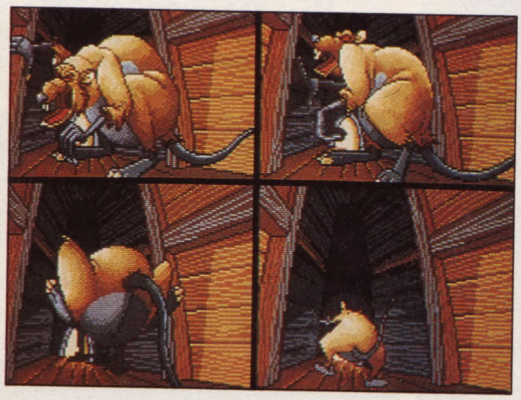
La première moitié du jeu retrace l'enfance d'Heimdall, le héros, et permet, à travers une série d'épreuves, de définir ses compétences dans plusieurs caractéristiques (force, santé, agilité etc.).

Notre apprenti viking devra par exemple tenter d'immobiliser un cochon sauvage lâché au milieu d'un enclos plein de boue, pour la plus grande joie des habitants du village. Cette épreuve, qui rappelle les bons vieux rodéos américains, bénéficie d'animations hilarantes, dignes de Tex Avery.

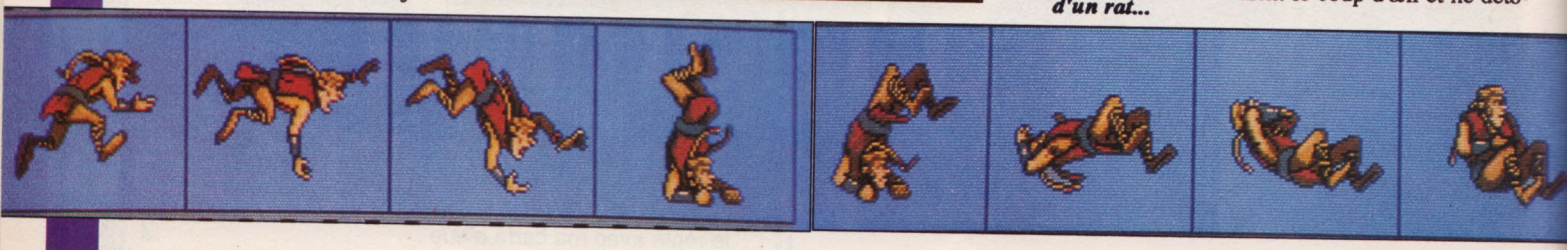
Autre "examen de passage", une bagarre à bord d'un superbe drakkar dans lequel Heimdall, armé d'une épée et d'un bouclier, devra montrer son ardeur au combat en bondissant d'un bout à l'autre du pont et en balançant ses adversaires à la flotte...

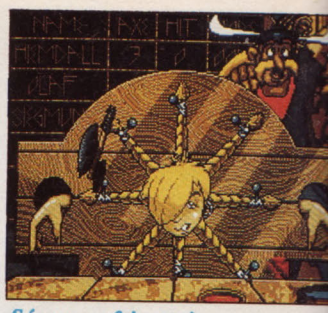
Lors d'un festin particulièrement arrosé, notre héros devra également faire la preuve de son agilité en tranchant à coups de hachette les nattes d'une malheureuse jeune fille, immobilisée dans un carcan. Sous l'effet de l'hydromel, votre bras (représenté par un curseur de visée tremblotant) manque singulièrement de précision et il arrive souvent que vous coupiez une tresse alors que vous en visiez une autre... quand l'arme ne vient pas se planter au beau milieu du visage de votre malchanceuse victime !

Cette séquence flashe particulièrement... Tandis qu'à l'arrière-plan s'agitent deux gaillards barbus, les francisques voltigent en tournoyant vers leur cible avant de se planter avec un bruit sourd dans le bois, le cheveux, ou dans la tête de la pauvre fillette, qui se crispe avant chaque impact... On la comprend ! Et qu'il s'agisse du mouvement ondulatoire des tresses fraîchement tranchées ou de l'éclatement de la tête dans un effet sanglant somptueusement glauque, toutes les animations valent le coup d'œil et ne déto-

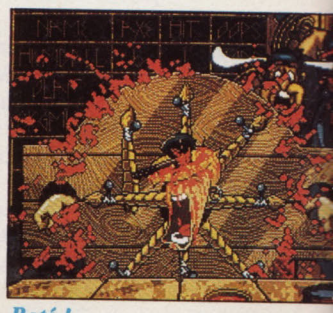


Quelques étapes de l'animation d'un rat...



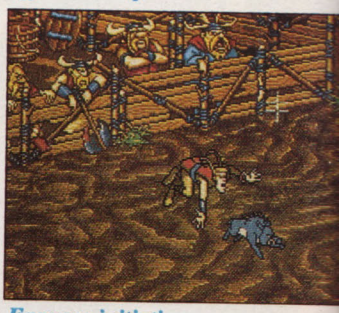


Séquence frisson !

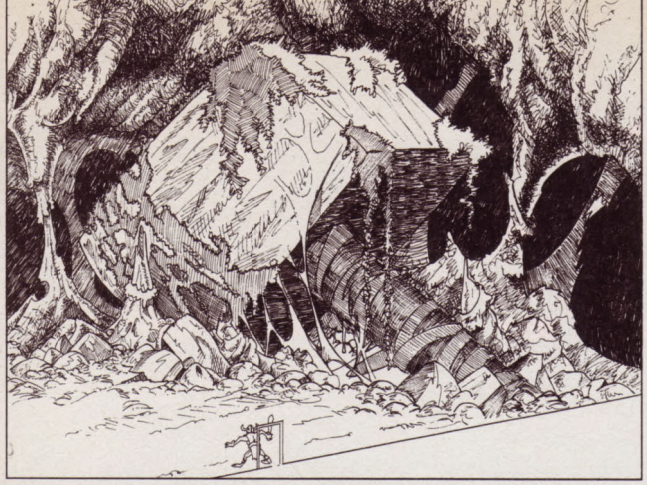


Raté !

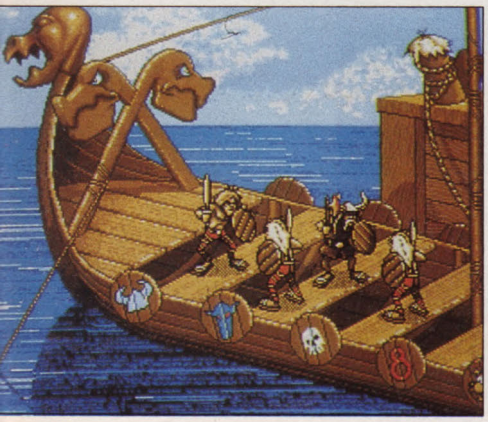
Effet de relief



Epreuve initiatique



Croquis de la très spectaculaire scène finale...



Bagarre nautique

Des graphismes étonnants

cera alors véritablement, le joueur pouvant contrôler simultanément six personnages à tout moment. Chaque berserker aura un look et des attitudes personnelles (un voleur s'agenouillera pour détecter un piège, un magicien lèvera les bras au ciel pour lancer un sort etc.) et les compétences de chacun devront être employées.

L'expédition, elle, se déplacera d'île en île et explorera des villages, des huttes, des réseaux de grottes, le tout dans des décors en 3-D isométrique, avec huit directions possibles...

Au joueur donc de résoudre une série d'énigmes et d'apprendre à survivre en trouvant de la nourriture, en utilisant des parchemins magiques aux pouvoirs inconnus, en ramassant des clés ou de la poudre sur les cadavres des monstres, ou bien encore en franchissant des pièges et des gouffres béants commandés par un système de plaques de déclenchement etc.

Les combats contre les monstres les plus importants se déroulent grâce à une succession de menus qui offrent de nombreuses possibilités : l'emploi de différents types d'armes (hache, épée, dague, arc, bâton..); comment jeter un sort ; une position défensive ; l'appel à une intervention divine (qui détruit tous les monstres présents dans la pièce mais n'est invocable que trois fois par niveau) ou, pour les moins téméraires, la fuite ! On peut aussi regrouper les personnages pour faire face en équipe à un monstre (l'union fait la force !) et mettre à profit les capacités de chacun.

Les graphismes mélangent un peu tous les styles avec des sprites de Vikings et des décors qu'on croirait tirés d'un album d'*Astérix* (même trait caricatural), de superbes dessins d'un style plus réaliste, ou bien encore des écrans hyperréalistes (à la limite de la photo) présentant des cartes au relief saisissant. Les programmeurs de Core Design et de The 8th Day ont éminemment soigné l'animation des personnages et ont réalisé là un travail d'une qualité exceptionnelle.

La version définitive de **Heimdall** sortira en décembre sur Amiga, ST, et PC. Placez déjà les chaussons de Noël devant la cheminée !

Marc Lacombe

Superbe animation d'un géant

neraient pas dans un long métrage de Walt Disney - on le répète !

LA CUREE

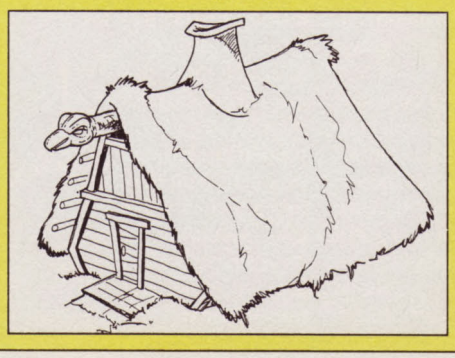
Lorsqu'il aura atteint l'âge adulte, Heimdall devra sélectionner, pour l'accompagner dans sa quête, un équipage de cinq hommes parmi les habitants du village. On peut choisir entre une trentaine de personnages possédant tous leurs propres caractéristiques et compétences (guerriers, voleurs, magiciens...), mais les candidats au départ seront plus ou moins nombreux en fonction de l'expérience acquise par le héros jusque-là.

La quête donc, qui constitue l'essentiel du logiciel, commen-

LE STORYBOARD

Comme s'il s'agissait d'un véritable film, les équipes de Core Design ont réalisé un storyboard complet de **Heimdall**.

Cette suite de croquis qui présente chaque scène en détail et indique toutes les options disponibles dans chaque écran, sert de base au travail des graphistes et des programmeurs. On peut voir ici les esquisses d'un village, et une hutte une fois terminée. C'est-y pas beau tout ça ? On aurait presque envie d'aller lutiner la blondasse qui doit traîner sa flemme scandinave à l'intérieur...



LE RESSAC

Quelques étoiles piquées sur un fond noir pour tout décor, un affreux pas beau qui tient le rôle d'un répugnant alien et des rayons laser à foison, c'est là l'ordinaire des shoot'em up dits spatiaux. Quelques softs cependant essaient d'emmener le joueur beaucoup plus loin, à travers la galaxie

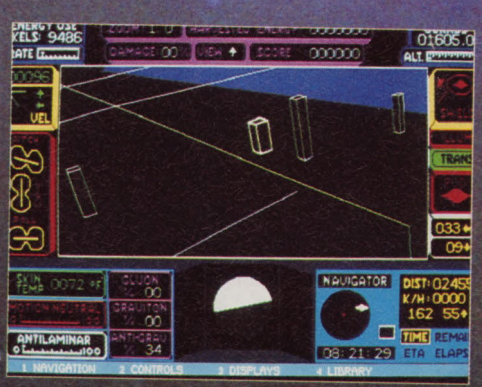
N'y a-t-il dans le vaste univers que Micro News et quelques Terriens solitaires cramponnés au rebord de leur banale galaxie ? Avons-nous des lecteurs qui, loin d'être aux abonnés absents, épluchent avec intérêt tout ce qui se rapporte à eux ? Ils doivent parfois se gratter les écailles occipitales en découvrant l'image peu valorisante que nous donnons d'eux.

Galaxie du Sombrero, M104 (photo *Ciel et Espace*)

OVNI SOIT QUI MAL Y PENSE

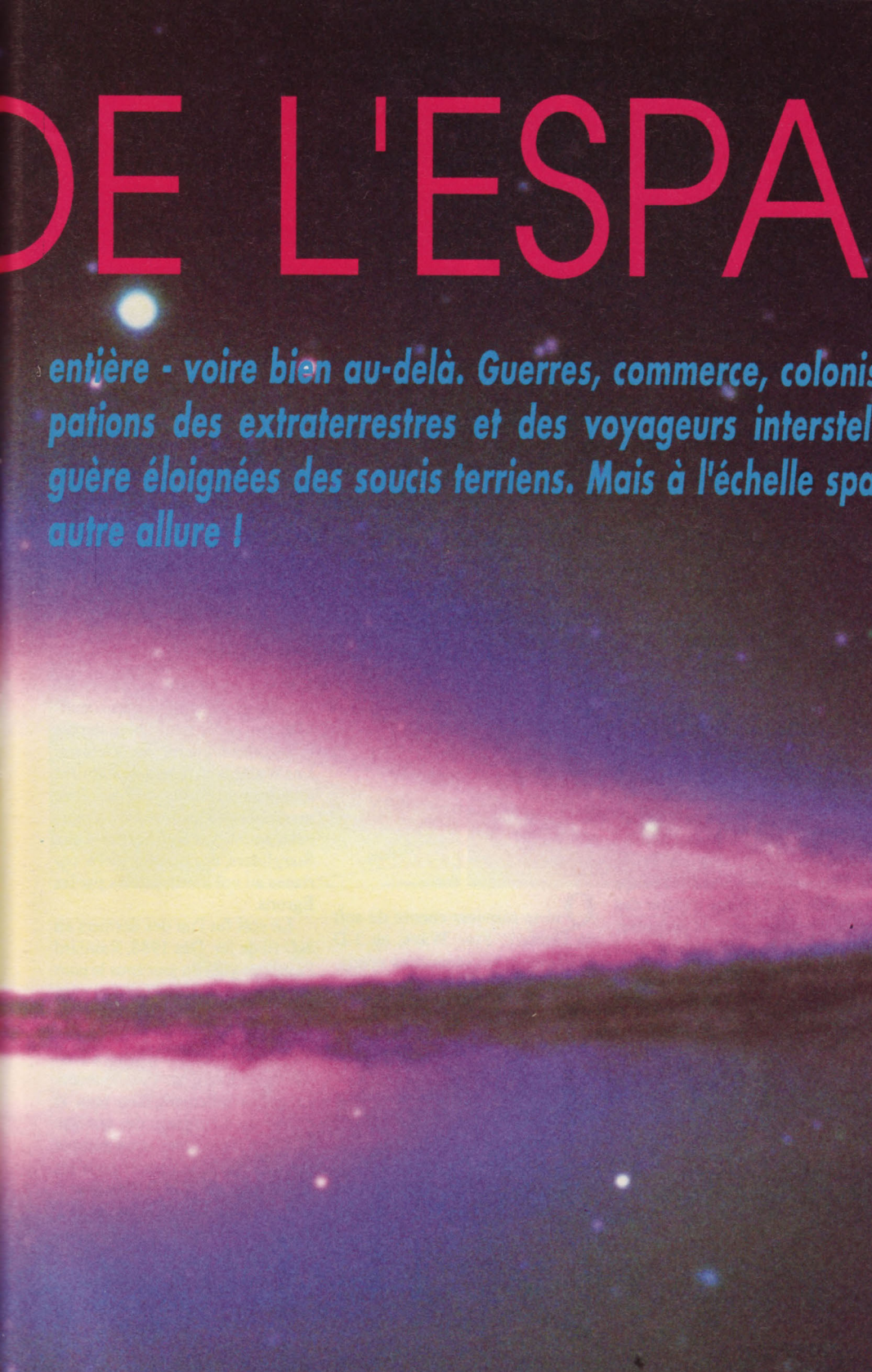
La fin des années 50 voit déferler des escadrilles de soucoupes volantes. Indifférents aux clivages politiques Est-Ouest, elles sillonnent les cieux de tous les continents. On les repère aussi bien aux Etats-Unis qu'au-dessus des steppes sibériennes. Attirés par les effluves de lavande, les extra-terrestres campent sur le plateau de Valensole, en Provence, qui devient le rendez-vous à la mode des soucoupistes. Facétieux, les aliens n'hésitent pas, de temps à autre, à courser un avion de ligne ou un chasseur de l'armée à la manière des dauphins qui caracolent devant l'étrave des navires. Même les spécialistes de l'aéronautique se penchent sur les caractéristiques de vol des soucoupes volantes : ce sont de sacrés engins, capable d'accélérations brutales, qui jettent aux orties les règles les plus élémentaires de l'aérodynamisme, et qui se rient de la gravitation...

Il n'en faut pas plus pour que Sublogic, créateur des célébrissimes *Flight Simulator* et autres *Airlines Transport Pilot* ponde **UFO**, un simulateur de vol d'ovnis. Une tâche peu ardue puisqu'il suffit de reprendre des routines bien rodées, de conserver les décors au sol, d'ajouter quelques effets inattendus et de dessiner un habitacle au look spatial. Résultat : un soft amusant mais pas évident à manier. Le pilotage d'un ovni n'a rien de commun avec celui d'un zinc. Son assiette est des plus instables, le dosage de l'effet gravitationnel des plus délicats. Un **UFO**



DE L'ESPACE

entière - voire bien au-delà. Guerres, commerce, colonisation, les préoccupations des extraterrestres et des voyageurs interstellaires ne semblent guère éloignées des soucis terriens. Mais à l'échelle spatiale, elles ont une autre allure !



petit rien d'erreur, et il échappe au contrôle du pilote. L'ovni de Sublogic doit localiser des usines électriques afin d'y puiser l'énergie qui manque aux vaisseaux-mères. Cela sans être repéré par les radars du voisinage - autrement, c'est avec la chasse qu'il aura des bisbilles. Clin d'œil aux nombreuses observations de l'époque, **UFO** ne se prive pas d'aller taquiner de temps en temps un jet qui croise dans les parages !

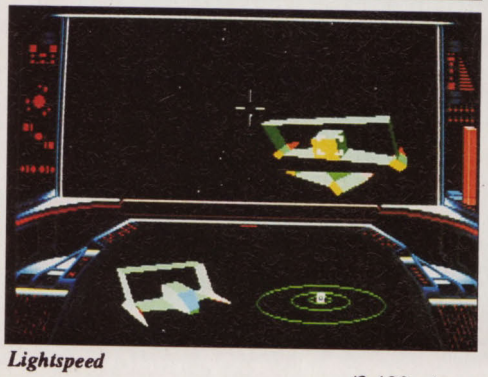
TERRIEN, MOI NON PLUS

Les softs où le joueur tient le rôle de l'extraterrestre sont rarissimes... Comme quoi on ne se trouve mieux dans sa peau que dans les écailles du voisin. Même dans les jeux les plus échevelés, le Terrien garde sa spécificité. Un exemple historique : **L'arche du capitaine Blood**, qui connut un immense succès. Cloné à cinq exemplaires, le malheureux coureur d'étoiles dispose d'une quarantaine d'heures pour retrouver ses multiples alter ego parmi trente-deux millions de planètes. Pour converser avec les dizaines de formes de vie qu'il rencontre, il utilise un vocabulaire constitué de 120 mots représentés par autant d'icônes. Ce mode de communication faisait à la fois le charme de ce soft légendaire et sa faiblesse. Car trouver les mots pour demander un renseignement se révélait incroyablement fastidieux pour qui ne maniait pas la langue des étoiles avec la même dextérité que le joystick.

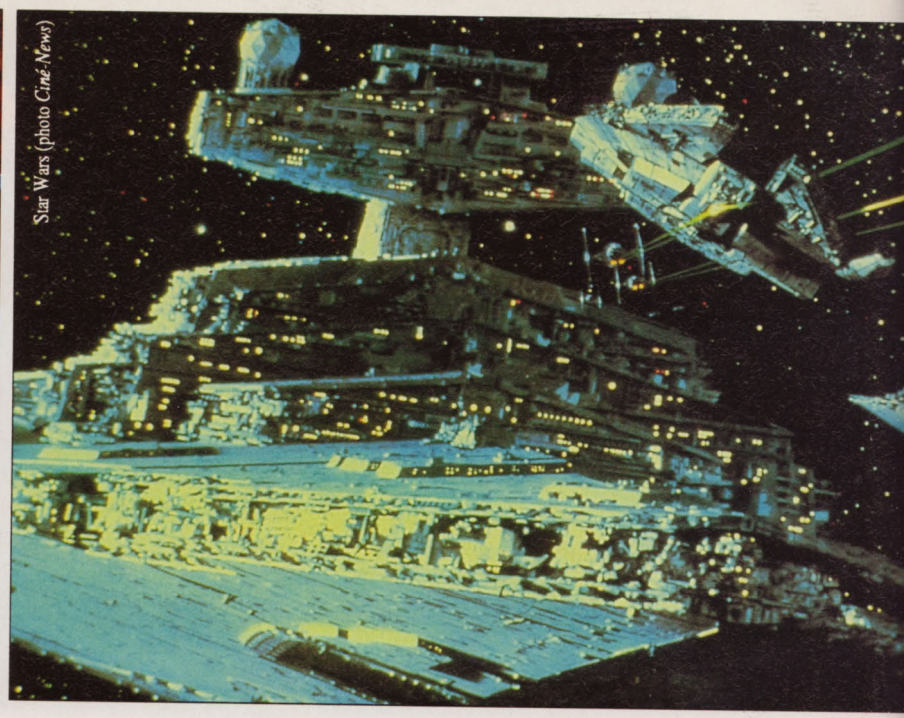
Par la suite, les aliens se sont sagement limités à l'anglais, ce qui tend à démontrer une sclérose certaine de cette langue.

Car les extraterrestres sont tout bons ou tout mauvais. Dans ce cas, ce sont des aliens, du latin *alienus* qui veut dire "autre" et se traduit approximativement par "celui-qu'a-une-tronche-que-pour-sûr-il-est-pas-d'cheu-nous". L'alien, au contraire d'E.T., est donc forcément et fondamentalement mauvais. Dans certains softs cependant, il faut composer avec lui. Et on verra que, non content d'être plus étrange que les étrangers qui séjournent dans nos pays de cocagne, il apparaît de plus retors et pas facile à vivre.

Prenez donc un soft comme **Terran Envoy**, de Stratagem ! Dans ce jeu de rôle, les humains passent vraiment pour des billes (et je suis poli). Le "lonesome hero" du soft se retrouve aux prises avec une race "teutogalactique", les Ubbermenscha. Pourquoi "teuto" ? Parce que le nom des affreux ressemble à s'y méprendre au mot allemand Ubermensch, le surhomme qui titillait tant le cérébral Friedrich (Nietzsche pour l'état civil). Le héros est chargé par les Ubbermenscha d'enquêter sur la personnalité de l'Usurpateur, un personnage énigmatique dont la présence les ennuie profondément. Et que croyez-vous que la race humaine ait à gagner avec cette



Lightspeed



Star Wars (photo *Ciné-News*)

délicate mission ? Rien de plus que l'estime des surschtroumpfs ! Pas chiens donc, les surE.T. enseigneront aux humains quelques bricoles télépathiques et appuieront leur admission à un Conseil Galactique, avec le même enthousiasme que les pays occidentaux pour celle de l'Ethiopie de Sélassié à la Société des Nations. Quand même, nous faire le coup des bons sauvages, à nous ! C'est gonflé !

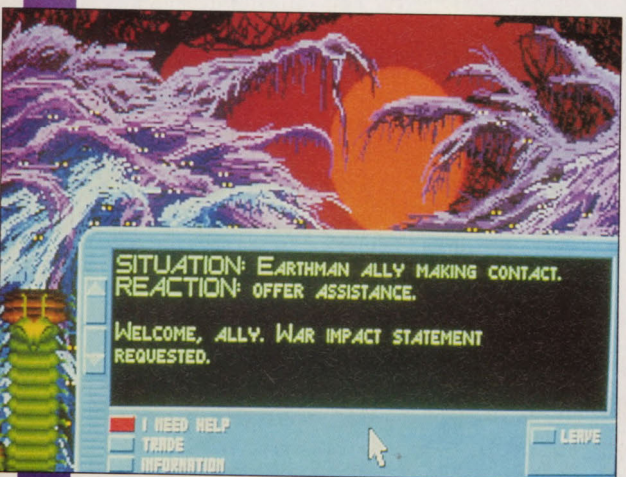
Avec **Lightspeed**, Microprose nous propose de reprendre contact avec les extraterrestres. Ce soft a un air de famille lointain avec **L'arche du capitaine Blood**. Là encore, il faut traverser l'espace et contacter les habitants des planètes. A la différence de ce qui se passe dans **Blood,** la traversée de l'espace n'est pas exempte d'aléas. Et si le *TrailBlazer* - votre vaisseau - vous paraît bien lent, c'est d'abord parce qu'il est immense (3 400 mètres de long !) et que les moteurs ont été mal réglés.

Pour les optimiser, il se révèle nécessaire d'aller fairez un tour dans la salle des machines, plongée en permanence dans la respiration sourde des moteurs. Le lieu ressemble étrangement au tableau de découvertes de Fischer Price, ce grand joujou en plastique conçu pour que bébé puisse tripoter des boules multicolores et propulser une bille contre une clochette. Sauf que dans **Lightspeed,** les bidules colorés sont des générateurs et des convertisseurs en vente dans les boutiques tenues par d'invraisemblables aliens...

D'ailleurs, les décors des planètes visitées et la musique semblent parfois sortir tout droit d'un soft d'héroic-fantasy avec ses châteaux blancs et ses galions flottant dans le vide sidéral. Le pilote du *Trailblazer* commercera avec des formes de vie surprenantes comme les Didiniums à la consistance de méduse, les Fels plus qu'humains et les Maîtres-nichées qui habitent l'amas d'étoiles de Hyadès - expansionnistes dans l'âme et passablement teigneux. Les transactions se limitent à des mot clés et se valident en cliquant sur des menus (largement suffisant pour arriver à ses fins !

A noter qu'une version plus élaborée de **Lightspeed** est en préparation : **Hyperspeed**.

Hyperspeed.



LASER DES ETOILES

Qui se souvient encore du soft de Domark, **Star Wars**, en 3-D filaire pour les séquences spatiales et des courses de motos volantes d'une affligeante platitude ? Les inconditionnels de la trilogie de George Lucas se sont rabattus sur d'autres produits qui, avec plus ou moins de bonheur, offrent des combats sidéraux vraiment dignes de ce nom.

Starglider, de Rainbird, a été pendant longtemps la référence en matière de guerre spatiale. L'action se déroulait à la surface de Novenia, une planète lisse comme un œuf si l'on excepte des tours entre lesquelles circulent des faisceaux d'énergie. Les envahissants Egrons s'y étaient confortablement installés avec des engins de destruction à faire pâlir un Saddam Hussein stellaire.

Passons sur les véhicules de transports de troupes qui semblaient n'avoir pas évolué depuis la terrienne guerre du Vietnam. Les Walkers en revanche sortaient tout droit du *Retour du Jedi* - il ne manquait que les Ewoks. Le morceau de choix, c'était la chasse aux Stargliders, des oiseaux de fer coriaces au vol lourd, pilotés par les Egrons.

Le soft fut l'un des derniers en 3-D fil de fer. Dès 1988, Rainbird l'a mis au goût du jour sous le nom de **Starglider 2**, une version avec des faces pleines, des tunnels qui traversent la planète et 80 engins egrons. Le tableau de bord a bien sûr été relooké en conséquence. Le soft a tellement bien tenu le coup face à l'outrage des ans que Mirror Image, une sous-marque de Mirrorsoft, le ressort pour les fêtes de fin d'année. Il figure aussi aussi au catalogue de Microplay, un label Microprose...

Stellar 7

DES SOFTS VOLATILES

Stellar 7, de Dynamix, rappelle tellement ce bon vieux **Starglider** qu'on peut vraiment se poser des questions. L'*Agav*, le vaisseau que l'on pilotait dans le soft de Rainbird, est devenu le *Raven*, un aéroglisseur à sustentation gravitationnelle. La douzaine d'engins appartenant aux Arcturiens s'inspire directement du matos des Egrons : l'oiseau Starglider est devenu un Skimmer. Même ailes, même façon de voler, on est en face du même piaf ferrugineux.

Le Stomper qui martelait le sol novénien de ses jambes raides a pris la forme d'un Guardian parfaitement animé, une sorte de robot humanoïde gigantesque largué par un vaisseau spatial. Et pour être grand, il est grand : le *Raven* lui arrive tout juste à la cheville ! Quant aux tours d'énergie, elles ont été remplacées par des aires lumineuses - les fuelbays - et les concepteurs ont ajouté les warplinks, des plaques de téléportation qui vous envoient, vous et votre Raven, dans six autres systèmes planétaires.

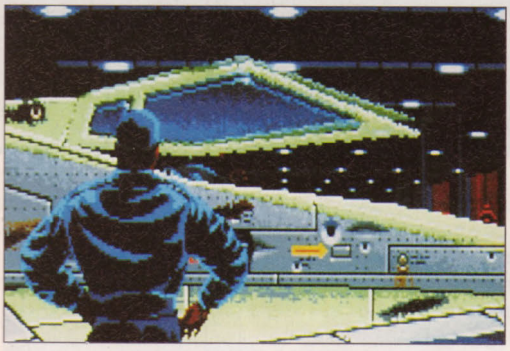
Enfin, quelques options relancent l'intérêt du jeu. Des exemples ? L'invisibilité fort utile pour approcher l'ennemi, l'inverseur de champ de protection qui permet de s'approprier celui de l'adversaire ou le propulseur qui autorise des sauts de puce.

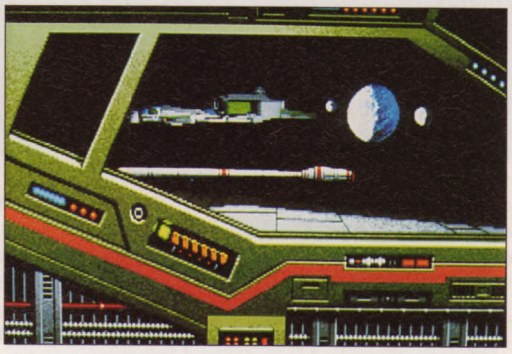
Depuis **Starglider**, la technique a évolué et pas qu'un peu... L'animation de **Stellar 7** se révèle de loin supérieure à son putatif ancêtre, les explosions sont grandioses, les éclats de verre d'autrefois remplacés par des sprites incandescents, et qui retombent en gros parpaings. Quant au son *AdLib* ou *SoundBlaster*, il ajoute une dimension que les vieux PC ignoraient. Sur fond de batterie rythmique, ça saute et ça explose avec des rugissements de métal déchiqueté.

Si l'on prend soin d'oublier **Starglider** (mais comment le pourrait-on ?) ou si l'on fait partie des nouveaux arrivants à la micro, **Stellar 7** n'apparaît pas comme un soft évitable, loin de là. Le scénario est peu un limité, certes, mais c'est souvent la règle dans ce genre de ludiciel. Et sur PC, une machine où le jeu d'action est traditionnellement rare, il fait merveille. A prendre donc pour ce qu'il est : un soft qui défoule efficacement après une rude journée full-tableur.

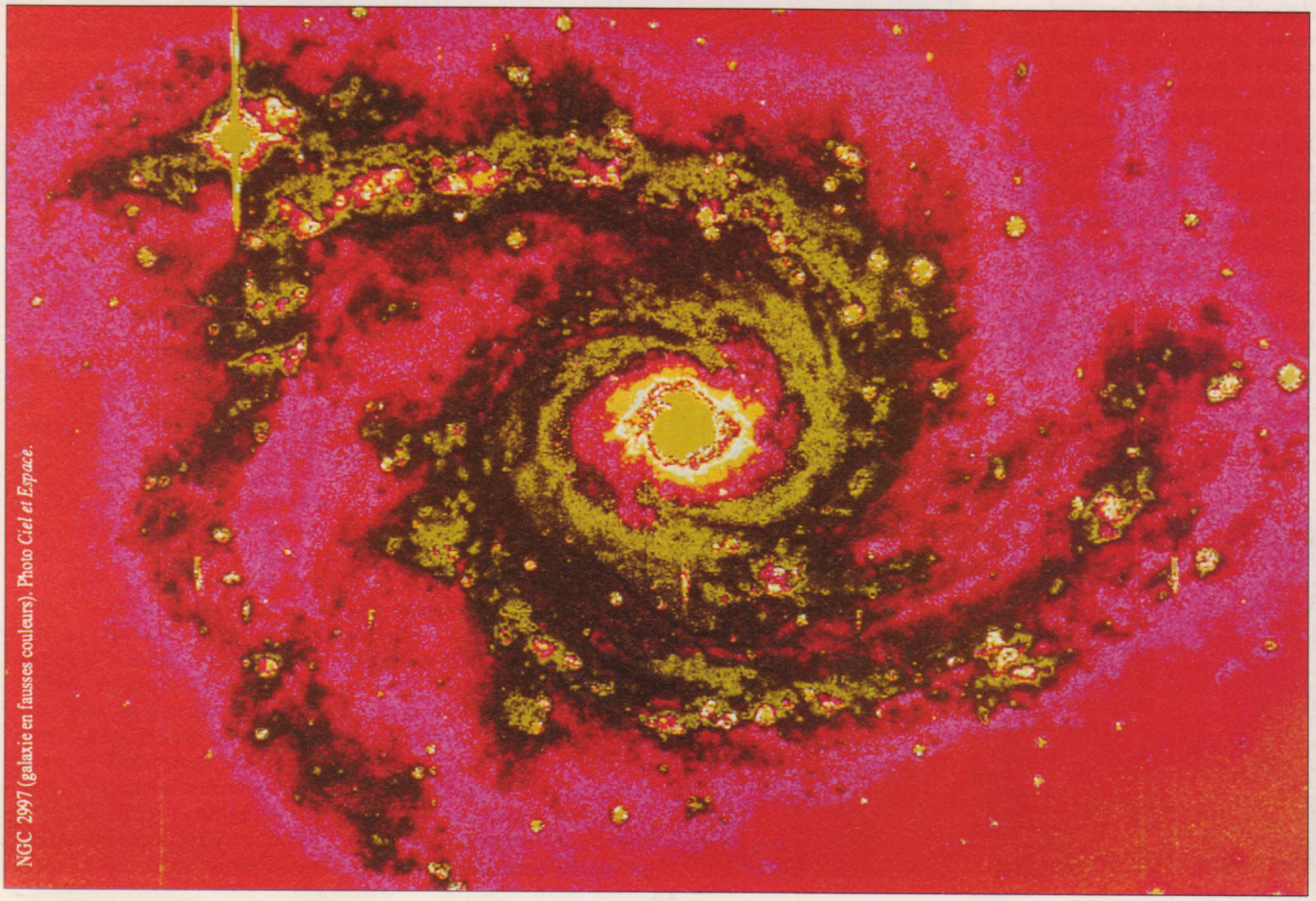
Wing Commander 2.

Wing Commander





Le nec plus ultra, du moins jusqu'à l'apparition de la version 2, est l'immense **Wing Commander** d'Origin. Dire qu'il s'est inspiré des films de George Lucas serait faible : il en reprend la plupart des concepts, à commencer par le carrossage des engins spatiaux.



NGC 2997 (galaxie en fausses couleurs). Photo *Ciel et Espace*.

Impossible de ne pas songer aux *X-Wing* pilotés par Luke Skywalker en voyant un Raptor, difficile de ne pas imaginer l'affreux Dark Vador à bord d'un vaisseau kilrathi. Et comme dans le film, il y a d'un côté une confédération de rebelles, avec des diplomates très exposés, faisant face aux forces du Mal.

Jusqu'à présent certes, le combat ne s'est jamais déroulé que dans le vide sidéral, sans le bestiaire mécanique (walkers, AT-AT etc.) auquel nous ont habitués les productions lucasiennes. **Wing Commander** a marqué à plus d'un titre un tournant dans le monde du jeu. Par son réalisme d'abord : la séquence qui précède l'envol reste un modèle du genre, les engins sont détaillés, les techniques de combats élaborées. Mais surtout, le soft d'Origin a définitivement désigné le PC comme LA machine de jeu par excellence - y compris pour le son.

Fabuleux avec une carte *AdLib*, il se surpasse avec une *Soundblaster*, la seule carte à pouvoir rendre les voix synthétisées de **Wing Commander 2**.

La seconde mouture de ce soft grandiose apporte encore plus de réalisme dans le dessin des vaisseaux spatiaux. Au prix bien sûr d'une occupation en mémoire vive qui exige l'élimination de tous les drivers superflus. Autant démarrer sur une disquette système sans autoexec ni config.sys, tout juste un mouse.com, s'il sait se faire petit. On retrouve l'équipage des Raptors un peu vieilli et les Kilrathi toujours aussi agressifs mais franchement bigleux. Obnubilés par leurs attaques en tenaille, ils se rentrent dedans et explosent joyeusement. Véritable festival de sons et d'animation, **Wing Commander 2** pousse le bouchon aussi loin que le permet la technologie du PC. Pour faire mieux, la bécane devra impérativement s'affranchir de la limite des 640 Ko du *DOS*.

Galaxie NGC 603 (photo *Ciel et Espace*)

LES BATISSEURS D'EMPIRES

En 1960, lorsque le président John F. Kennedy annonça à ses ouailles qu'un Américain foulerait le sol lunaire avant la fin de la décennie, la NASA disposait d'un budget colossal, équivalent à celui de la France.

Rien n'était trop beau, trop cher, ou irréalisable. Les dollars, quand il n'y en avait plus, il y en avait encore. Le coup médiatique du premier homme sur la Lune s'estompa rapidement. La sixième et dernière mission, celle d'Apollo 17 en décembre 1972, se fit dans l'indifférence générale. Ensuite, la NASA compta ses sous. Les politiques lui demandèrent d'être rentable. Ou bien, n'étant pas à une contradiction près, de travailler pour l'armée...

On ne s'étonnera donc pas des enjeux de **Moonbase**, la remarquable simulation économique de Wesson Internal. La base lunaire est entièrement tournée vers l'exploitation minière. Et toutes les installations tendent à augmenter la productivité. Si les ressources de notre vieux satellite ne suffisent pas à équilibrer les comptes, on ouvrira la base aux touristes en mal de sensations inédites (clair de Terre, pesanteur réduite, paysages djiboutiens...). Evidemment, plus on produit, plus il faut de monde pour faire tourner la boutique. Donc de générateurs, de serres pour faire pousser des légumes. Il faut vendre toujours plus de matériaux lunaires afin de construire des voies d'accès, des astroports etc.

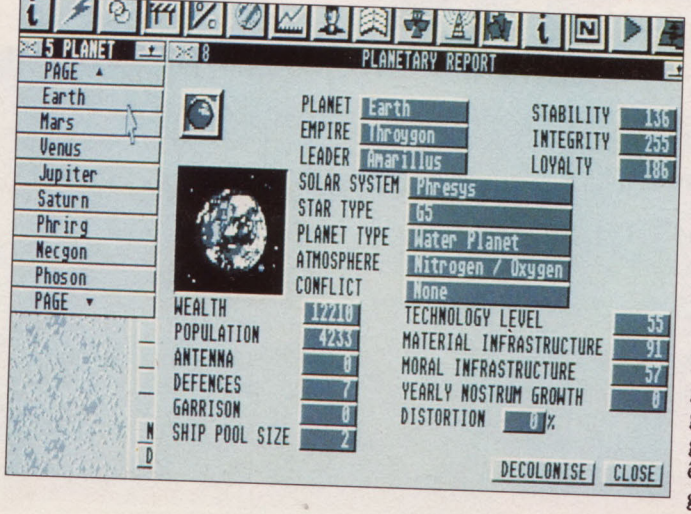
Soumis aux cadences infernales, les ouvriers renâclent. Ils exigent des lieux de détente, de l'oxygène à foison. Autrement, c'est la grève ! Le joueur aussi finit par être stressé - tellement il doit réagir vite. Un moment d'inattention, et un réacteur nucléaire explose, rasant tout un quartier.

Moonbase : une sorte de *Sim City* lunaire, un *Railroad Tycoon* du siècle prochain qui laisse présager des lendemains qui chantent pour les managers de l'espace.

Imperium, le jeu de stratégie d'Electronic Arts, va beaucoup plus loin que de simples bisbilles syndicales et des commandes de matériel pour le bâtiment et les travaux publics. C'est tout le destin du système solaire des années 2030 qui se retrouve en jeu. Par le truchement d'une kyrielle de menus déroulants tristounets, le joueur devra prendre de graves décisions économiques et politiques. Les couleurs sont rares, les vignettes de petite taille mais les messages abondent. Après chaque tour de jeu, ambassadeurs et exécutants viennent au rapport.

Dans ce soft, il faut savoir s'entourer, mettre les sous-fifres idoines à la place qui leur convient le mieux, faire tourner les usines de guerre lorsque de turbulents voisins dévoilent des visées hégémoniques. Parfois, les dépenses inconsidérées plongent la planète dans le marasme économique, des guerres éclatent, des catastrophes naturelles saccagent les planètes. Ramenez de l'or d'une planète, et c'est la ruée comme au bon vieux temps du Far West, la chute des cours et la déstabilisation à court terme...

Imperium

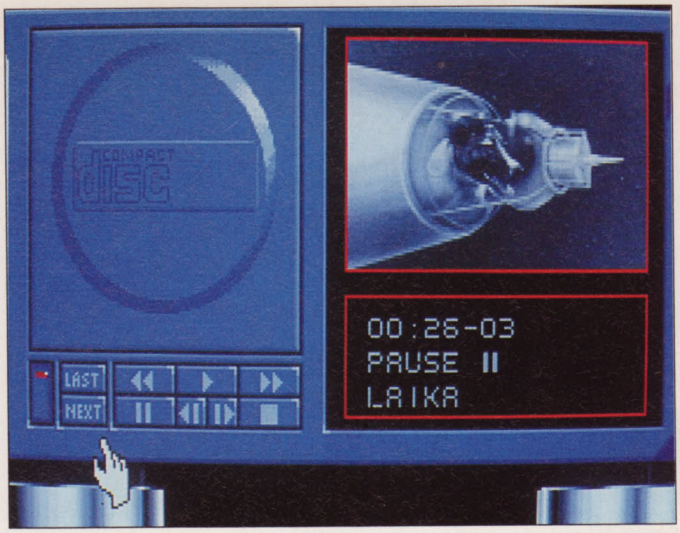


L'intérêt principal d'**Imperium** réside dans la quantité phénoménale de paramètres qui déterminent le sort des nations. Il est manifestement destiné à tous ces politiciens en herbe qui prennent un plaisir masochiste à se farcir le mou avec des milliers de chiffres, à prendre des décisions qui, bien que mûrement réfléchies, sont toujours suivies d'effets inattendus.

LES O.S. D'E.S.S.

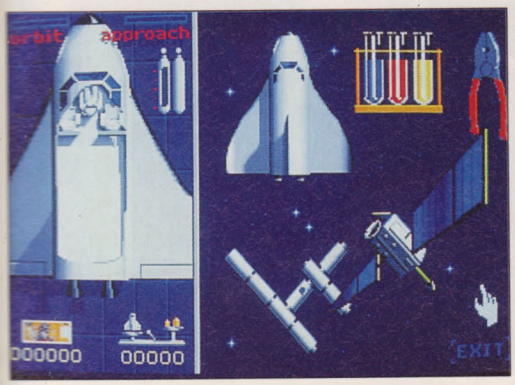
Mêlant simulation de vol et simulation économique, **European Space Simulator Mega** participe exactement du même esprit (d'entreprise) que **Moonbase**. Dans ce soft de Tomahawk, il faut construire une station orbitale rentable ! Finis les délires des auteurs de science-fiction. La moindre poutrelle envoyée dans l'espace coûte son pesant de carburant, la mise sur orbite d'un satellite ou sa réparation sont dûment tarifés. Dans **E.S.S. Mega**, le joueur est amené à piloter une navette capable d'aller sur l'une ou l'autre des orbites concédées. Mais bien que l'Agence Spatiale Européenne ait aidé à la réalisation du soft, toute allusion à Hermès chiffonnerait un célèbre fabricant de soieries dites de luxe. La navette se nomme donc *Thot* et c'est elle qui achemine les matériaux sur le chantier en impesanteur.

La réparation des satellites se fait grâce à l'intervention de scooters de l'espace. Mais le gros morceau, c'est l'atterrissage. Pas question de faire un "touch and go" comme un vulgaire jet. L'approche en vol plané est unique et définitive...

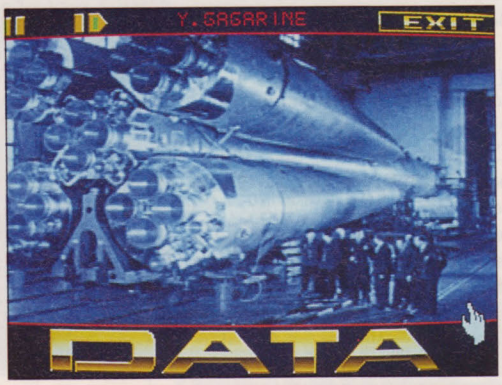


E.S.S. CD

Didactique dans l'âme (Tomahawk est une filiale de Coktel Vision), **E.S.S. Mega** contient des archives sur la conquête spatiale. Les possesseurs de CD-ROM et de CDTV peuvent même visionner des séquences entières (la chienne Laïka, Youri Gagarine, la jeep lunaire) empruntées aux archives soviétiques ou américaines. Les autres devront se contenter d'images fixes !



E.S.S.

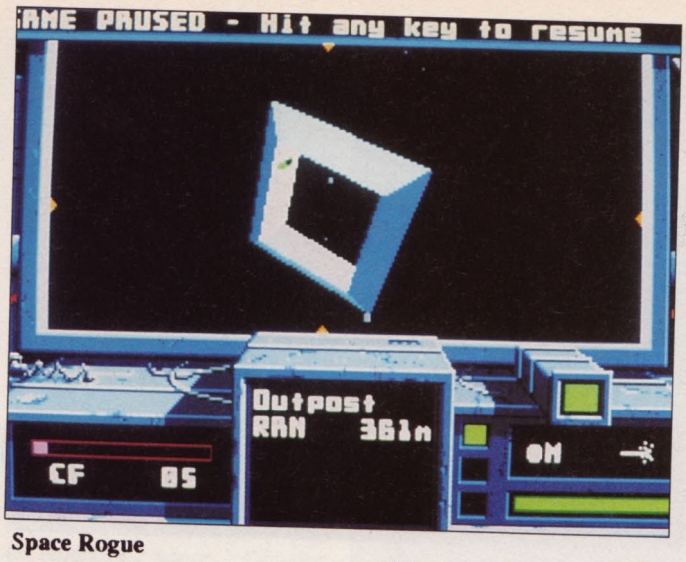


IL EST BEAU LE CARGO !

Au milieu du 20ème siècle, lorsque débuta la conquête spatiale, des âmes naïves crurent que l'espace ne serait ouvert qu'aux seuls scientifiques. On retrouve encore cette croyance surannée en 1969 dans *2001 l'Odyssée de l'Espace*, le film de Stanley Kubrick. La seule interférence dans le cours de l'expédition vers Jupiter est d'ordre mystique. Les petits commerçants n'avaient pas encore voix au chapitre...

Les choses depuis ont bien changé... Dans *Dune* déjà, Frank Herbert accordait une inestimable valeur vénale à la célèbre épice que convoitent les Atréides. Et les auteurs de softs ne s'y sont pas trompés : métaux précieux, miné-

Space Rogue



Space Rogue

raux aux propriété étranges, fourrures de bestioles sidérales, ou plus prosaïquement cargaisons de bouffe, pièces détachées et armement quand ce n'est pas un lot d'esclaves en état de marche, attirent la convoitise des marchands. Leurs vaisseaux pixellisés qui sillonnent les cieux cathodiques ne font que reproduire dans l'espace les aventures des flibustiers, pirates et autres frères de la Côte. Les galions bardés de canons sur plusieurs rangs sont devenus des vaisseaux spatiaux surarmés et les champs d'astéroïdes ont remplacé la mer des Sargasses.

Créé par Origin, l'éditeur de **Wing Commander**, **Space Rogue** met le joueur aux commandes d'un engin rapide - le *Sunracer* -, qui fait du cabotage de base en base. Les approches se révèlent délicates car l'engin survire volontiers. Pas facile dans ces conditions de se positionner pour un atterrissage.

A la 3-D faces pleines des séquences spatiales succède un scrolling multidirectionnel qui invite à la visite des installations. C'est dans cette phase que le héros peut discuter avec des gens et faire son business. Dans l'espace, les rencontres tournent parfois mal et les duels à grands coups de rayons laser ne sont pas rares. Le choix de la plupart des options, peu nombreuses, se fait par le biais d'un petit menu déroulant.

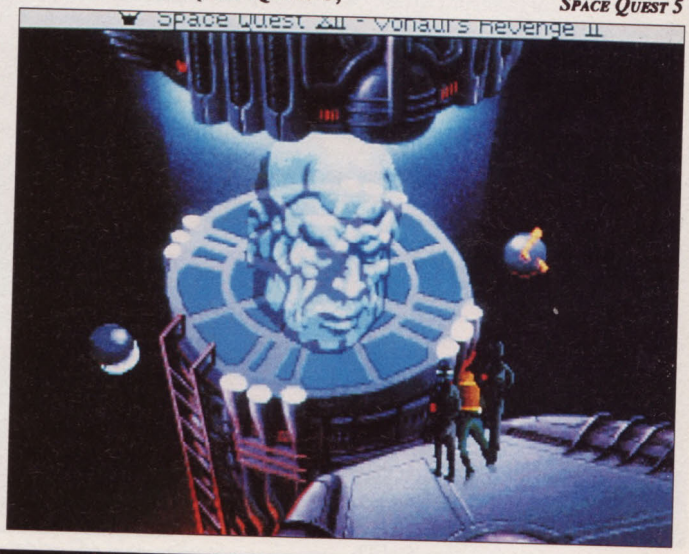
EPOQUES EPIQUES

Difficile de situer la série des *Space Quest*, née de l'esprit délirant de Sierra-On-Line. Ce n'est pas *La guerre des étoiles*, on n'y joue pas les commis-voyageurs de l'espace et la portion d'univers où sévit Roger Wilco, le loser de service, ne figure sur aucune carte du ciel... Et pourtant, temps futurs obligent, on se balade pas mal entre les étoiles, le vindicatif Vohaul a piqué quelques gènes à Dark Vador ; pour être dans l'espace, on y est. Dans **Space Quest 5**, Roger Wilco joue à cache-cache avec la police des Séries. Il se réfugie dans le Temps.

Mais que saurait être, dans un soft, la notion de temps sinon la succession de ses différentes versions ? Notre héros se retrouve ainsi dans un *Space Quest 12* qui ne sortira pas avant longtemps, puis il retombe dans le premier **Space Quest**, en CGA monochrome. Vexant pour les personnages qui n'apprécient pas la frime en VGA 256 couleurs !

Plus sérieusement (car des sommités comme Sigmund Freud et H.G.Wells fréquentent ce soft), **Martian Dreams** propose un voyage vers Mars, et accessoirement dans le Temps. L'histoire repose sur une observation qui fit grand bruit au siècle dernier, lorsque l'astronome Giovanni Schiaparelli observa des stries rectilignes sur Mars. Il crut y voir des canaux creusés par de mystérieux Martiens, ceux-là mêmes qui, sous la plume de Wells, saccageraient Londres par la suite. L'affaire des canaux fit grand bruit !

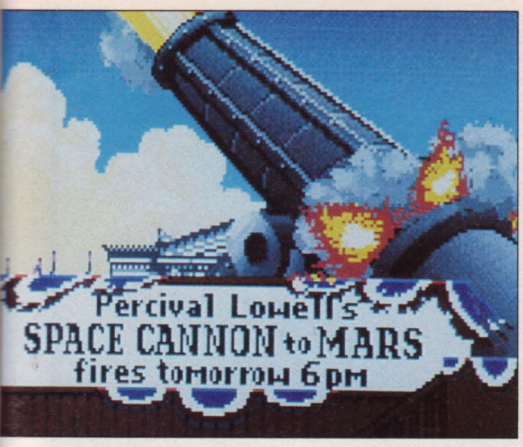
Space Quest 5



Nébuleuse Trifide (photo *Ciel et Espace*)

Un autre personnage haut en couleur abonda dans le même sens - Sir Percival Lowell -, écrivain à temps partiel, diplomate à l'occasion et féru d'astronomie. Les petits hommes verts le mirent dans tous ses états. Il était d'autant plus persuadé de leur existence que Mars est recouvert, par endroit, de glace et que son atmosphère ténue contient du gaz carbonique. L'un et l'autre ignoraient que les sondes Viking déceleraient des tempêtes épouvantables dans un décor raviné par l'érosion glaciaire et éolienne.

Le soft embraye sur une vision plus idyllique de la planète rouge. Les Martiens sont des êtres chlorophylliformes qui se com-



Martian Dreams

plaisent dans la rêverie. Le jeu apparaît très verbeux, truffé de saisies de texte en anglais de la Reine, ce qui ne facilite guère les palabres avec les natifs. Mais il y a heureusement l'ambiance, la belle ébénisterie d'autrefois et les cuivres rutilants des instruments. De quoi se laver les neurones de la froideur aluminisée des softs high-tech !

DU COTE DU PAILLASSON

Passons sur les illuminés qui voient des aliens partout... Depuis la célèbre série télévisée *Les Envahisseurs*, David Vincent a fait des émules. Et que je te débusque des petits-gris au regard sournois sous les paillasses des labos yankees, et que je te communique par billets doux avec des scientifiques extraterrestres.

La vraie question, c'est : oui ou non, les extraterrestres existent-ils ? Tous les astronomes vous répondront sans se mouiller que tout ça, c'est une question de statistiques. Un certain Frank Tipler, physicien à l'université américaine de Tulane, s'était lancé dans des calculs aussi alambiqués qu'oiseux pour conclure bêtement que si aucun extraterrestre ne nous a contacté, c'est la preuve qu'ils n'existent pas. Et cela, sans même se demander si ces mêmes extraterrestres tiennent tant que cela à nous rencontrer.

Plus sérieusement, Frank Drake, l'homme qui envoya un message vers les étoiles, concocta une formule à rallonge pour quantifier les chances de rencontre.

La voici, pour les amateurs de précisions savoureuses :

Nébuleuse d'Orion (photo *Ciel et Espace*)

$$N = E * f_p * n_e * f_v * f_i * f_c * D$$

N = nombre de civilisations qui pourraient communiquer ;

E = nombre d'étoiles formées chaques années dans la galaxie (une dizaine) ;

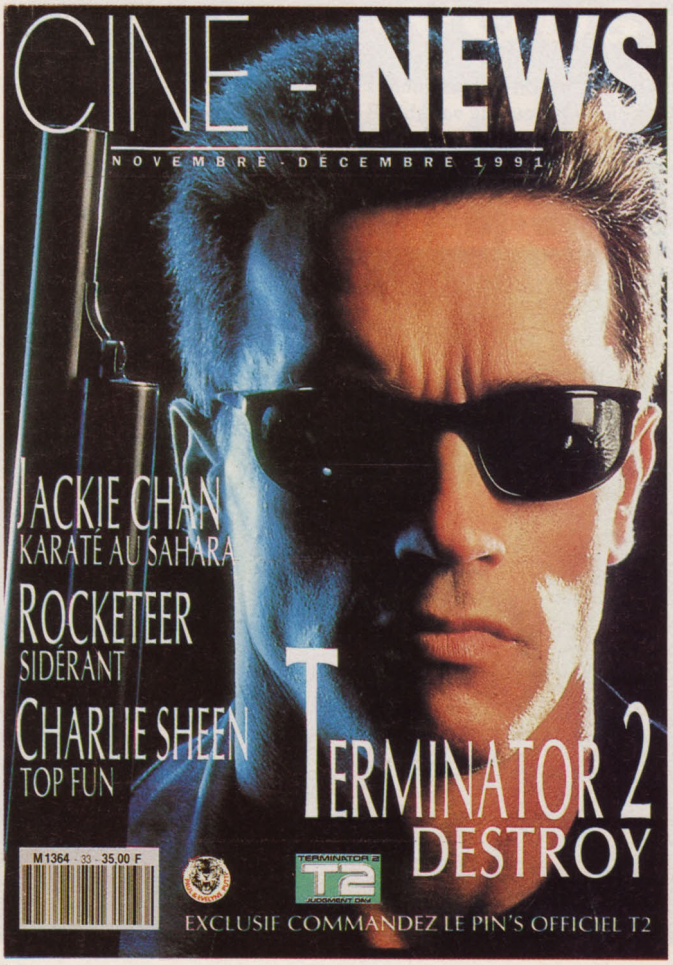
f_p = étoiles à planètes. Si chaque étoile possède une planète, $f_p = 1$;

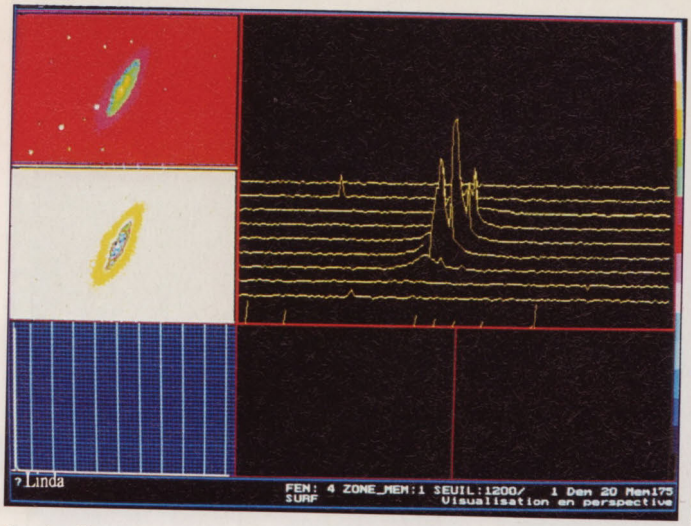
n_e = planètes pouvant accueillir

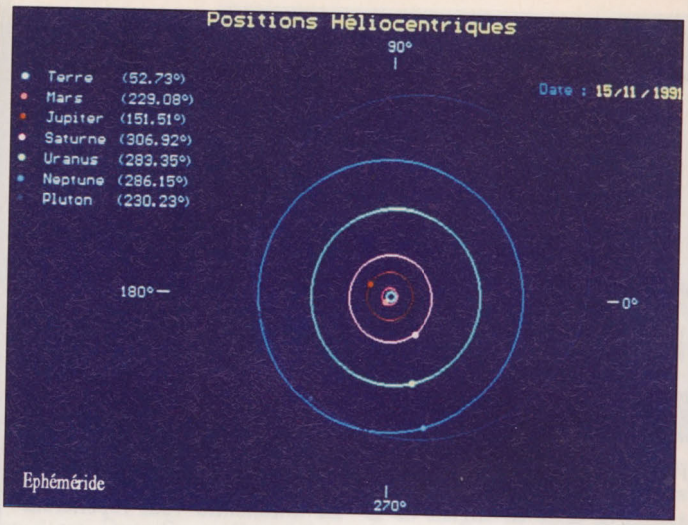
ON SE L'ECAILLE ICI !

Le monstre baveux qui partageait le modeste espace vital de Ripley (Sigourney Weaver à l'écran) revient. C'est Mirrorsoft qui a obtenu les droits mondiaux pour les jeux sur micros et consoles (Probe Software sous-traite pour la Mega Drive). L'éditeur garde jalousement le secret sur ce soft qui ne sortira qu'en février 1992, en même temps que le film. C'est à peine s'ils laissent filtrer quelques mots sur le scénario : la belle Ripley tient à ramener vivant un Alien, un vrai de vrai. Elle devra le localiser avant que lui la trouve. Voilà la version futuriste du chat et de la souris !

Le jeu sera de l'arcade pure avec des scrollings dans huit directions. Consolez-vous avec cette photo d'*Alien 1*.







la vie. Dans le cas de notre système solaire, $n_e = 1$;

f_v = planètes hébergeant une forme de vie. Une pour le système solaire ;

f_i = planètes dotées d'une vie intelligente. Sur une planète vivable, l'intelligence aurait une chance sur dix de se développer : $f_i = 0,1$;

f_c = formes de vie souhaitant communiquer (n'est-ce pas, M. Tipler ?) ;

D = durée de vie d'une civilisation.

Tout le problème, c'est d'affecter à cette équation des paramètres plausibles. Or, seule la variable E apparaît quantifiable. Pour le reste, la marge de manœuvre est tellement large que N, le résultat, oscille allègrement et avec impudeur entre 100 et 100 000 000 !

Si des civilisations extra-terrestres existent, encore faut-il qu'elles puissent venir nous rendre visite. L'étoile la plus proche, Alpha du Centaure, se trouve à 4,22 années-lumière de distance, soit quelques milliers d'années pour une sonde de type *Voyager*. On n'est pas près de recevoir l'accusé de réception du message qu'elle transporte !

Au 18ème siècle, un savant avait calculé le nombre d'échelles qu'il faudrait mettre bout à bout pour atteindre la Lune. Imaginer que l'on visitera les confins de la galaxie avec des engins propulsés par d'archaïques réacteurs, fussent-ils nucléaires, procède de la même conception étriquée des technologies du futur...

Que mettra-t-on en œuvre ? Des failles ou des replis de l'espace-temps ? Des raccourcis via d'autres dimensions ? Des messages quantiques réduit à la taille d'un milliardième du diamètre d'un atome transiteront peut-être par des mini-trous noirs, ces tunnels imaginés par Einstein et Rosen, et qui relieraient des points extrêmes de l'univers. Toutes les spéculations sont permises... Mais ce qui est sûr, c'est qu'on n'ira pas taquiner les nuages de Magellan aux commandes d'une pétrolette de l'espace...

L'UNIVERS EN DISQUETTES

Délaissons les mondes imaginaires et les aliens hargneux pour contempler la voûte céleste et ses 5 000 étoiles visibles à l'œil nu. Un petit télescope permet d'explorer l'univers jusqu'à des milliers d'années-lumière de distance. Et l'on se sent tout à coup bien petits et tout seuls, isolés que nous sommes sur l'un des bras d'une galaxie qui fait 100 000 années-lumière de diamètre, et perdu parmi 200 millions d'étoiles.

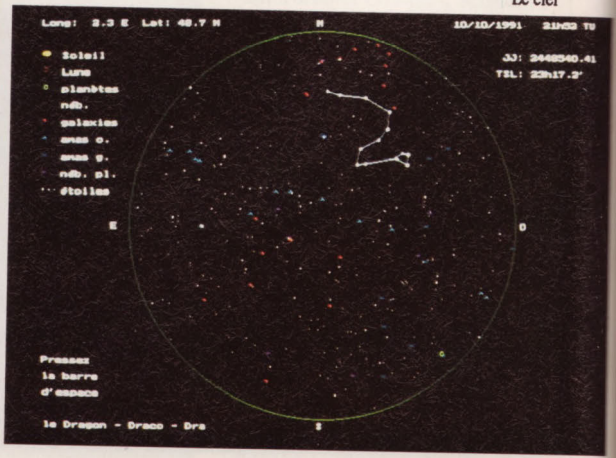
L'Association française d'astronomie a édité plusieurs logiciels destinés aux PC équipés d'une carte graphique. Le plus "grand public" de ces softs est incontestablement **Le ciel** qui en est à sa version 4.0 ; il montre la totalité de la voûte céleste en n'importe quel lieu du monde et à n'importe quelle heure. Constellations, nébuleuses, galaxies et planètes apparaissent à leur place réelle.

Mieux, il est possible d'obtenir une rotation en temps réel afin qu'en cas d'observation prolongée, la position des étoiles soit toujours conforme à la réalité. Un petit curseur permet en outre de mettre les constellations en évidence, en les reliant par des fils - comme sur la plupart des cartes du ciel. D'un prix très raisonnable (260 F), **Le ciel** permet une approche très facile de l'astronomie.

Ephéméride fournit aux observateurs une quantité astronomique de données sur la position des planètes, des comètes et des

NGC 7293 (photo *Ciel et Espace*)

Le ciel



astéroïdes. Des graphiques fournissent sous forme de courbes les diamètres apparents des astres. La plus spectaculaire de ces représentations montre la course des neuf planètes autour du Soleil avec un moment fort : l'excentricité de l'orbite de Pluton qui fait que, depuis 1979 et jusqu'en 1999, Neptune est la planète la plus éloignée du Soleil.

Le 11 juillet 1991, une éclipse solaire totale mit en vedette Hawaii et le Mexique. **Eclipsim** permet d'analyser l'événement phase par phase et de tracer la zone d'ombre à travers le continent américain... Les éclipse de lune figurent aussi au programme, ainsi que l'observation à partir d'une des 600 villes répertoriées dans un fichier ASCII (donc évolutif).

Enfin, Deux produits s'adressent aux astronomes chevronnés : **Almageste** et **Linda**. Dans sa version la plus complète, **Almageste** recense et décrit 400 000 objets célestes. Le graphisme des champs se révèle d'une précision digne d'un atlas, avec en plus des effets de zoom, de rotation et possibilité, grâce à un éditeur, de créer des scénarios didactiques.

Quant à **Linda**, Logiciel d'Image Numérique **D'Analyse**, c'est un soft qui vient tout juste de sortir et deviendra certainement un standard. Il permet en effet de travailler sur les images fournies par les caméras CCD qui commencent à se répandre chez les astronomes amateurs. Sa convivialité est remarquable et ses 77 commandes parfaitement documentées offrent des possibilités étendues (intervention sur les couleurs, représentation d'un objet en courbes tridimensionnelles etc.). Destiné à un grand avenir, il va certainement révolutionner l'astronomie chez les amateurs.

Ces logiciels sont distribués par l'***A.F.A., 17, rue Emile Deutsch-de-La Meurthe, 75014 Paris.***

Bernard Jolivalt

STAR TREK : 25 ANS DEJA

Ce n'est pas l'âge de Spock mais celui de la série télévisée. Interplay Productions le fêtera avec un jeu de rôle grandiose. Simulation du vol de l'USS Enterprise en 3D, images numérisées de tous les acteurs (William Shatner, Leonard Nimoy, etc...), musique originale du film, ce sera comme si vous y étiez. A très bientôt sur PC.

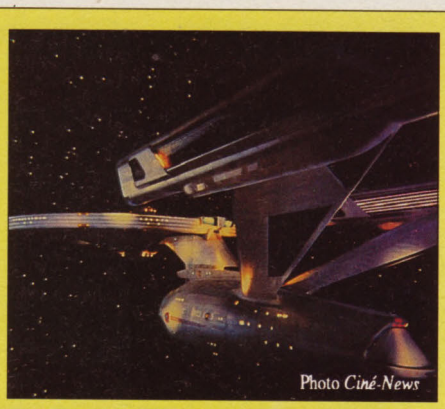


Photo *Ciné-News*

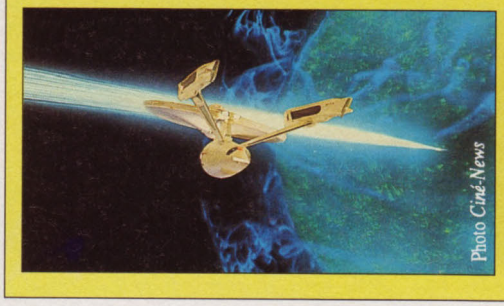


Photo *Ciné-News*

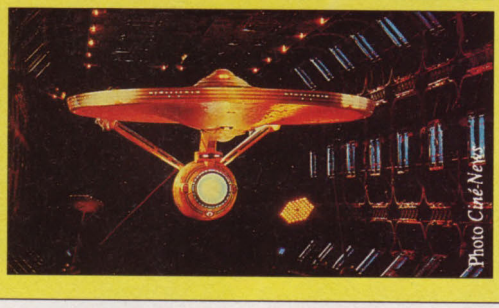
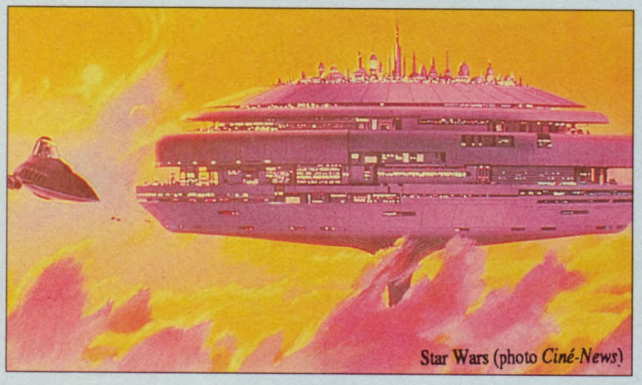


Photo *Ciné-News*

LA GUERRE DES ETOILES

Ocean met la dernière main à **Epic**, un jeu de combat spatial grandiose, une véritable simulation des meilleurs moments de la trilogie. On retrouve les les petits chasseurs hypermaniables qui louvoient autour des immenses vaisseaux glissant sans bruits aux confins de la galaxie, les rafales d'armes laser qui strient le ciel en sifflant. Le tout au son d'une musique monumentale. Rendez-vous dans les previews de ce numéro pour en savoir plus long sur ce soft qui fera date.

Star Wars (photo *Ciné-News*)



Star Wars (photo *Ciné-News*)

OFFREZ-VOUS
LE CIEL

Le logiciel Le ciel vous fournit une représentation graphique de la voûte céleste sous toutes les latitudes et à toutes les époques. Il constitue un outil indispensable pour vous repérer dans le ciel et préparer vos nuits d'observation.

Version 4.0
Disquettes 5"1/4 ou 3"1/2 : 260 F

Pour tout renseignement et recevoir une documentation sur l'ensemble de nos produits, écrire à Ciel et Espace, 17, rue Émile-Deutsch-de-la -Meurthe, 75014 Paris

ACA, L'AS DES COMPILS
ST AG PC CPC

FALCON © Mirrorsoft.

Simulation de vol (avion de chasse F-16). "2eme simulateur de vol 1989" vote des lecteurs et journalistes de GEN4.

GUNSHIP © Microprose.

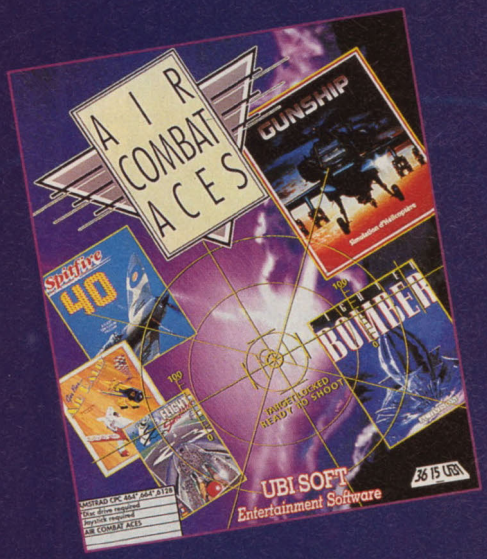
Simulation de vol sur hélicoptère. "Un des plus fabuleux duos ludiques qui soient" Jeux et Stratégie.

En plus sur la version Amstrad

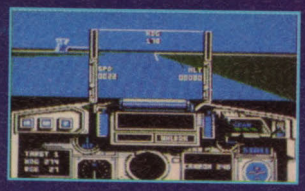
SPITFIRE 40 © Alternative

GEE BEE AIR RALLY © Alternative

FLIGHT SIMULATOR © Alternative

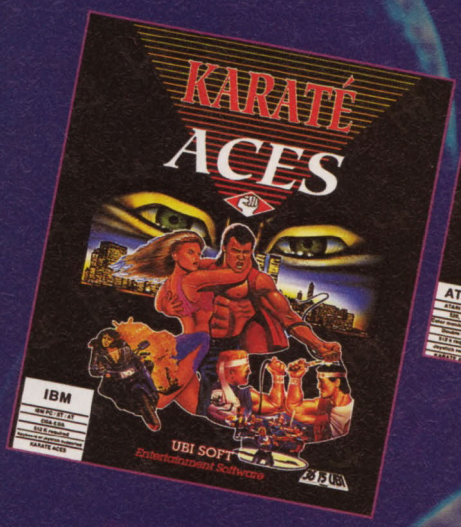


FIGHTER BOMBER © Activision.



Simulation de vol sur bombardier. "La jouabilité est fantastique et si vous ne devez posséder qu'un seul simulateur de vol, c'est sans aucun doute celui-là que vous choisirez."Joystick

KARATE ACES, LA COMPIL QUI CARTONNE
ST AG PC CPC



LAST NINJA 2 © System 3.

Les dieux envoient le Dernier Ninja prendre une revanche sur l'infâme Shogun Kunitcki.

DOUBLE DRAGON © Virgin.

"Après son passage, rien ne fut pareil, il s'appelait Double Dragon." Tilt.

DOUBLE DRAGON 2 © Virgin.

Le retour des Jumeaux et des Blacks Warriors. Armes multiples et combats dans les bas-fonds.

SABOTEUR 2 © Microprose.

SABOTEUR 2 remplace ORIENTAL GAMES en version PC.

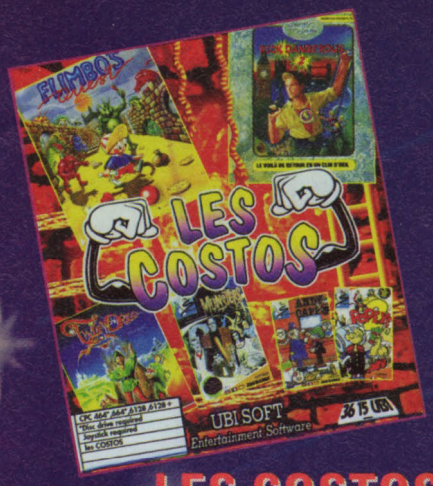
Disquette top-secret, évasion en delta-plane, combats contre des pumas, une grande arcade.

ORIENTAL GAMES © Microprose.

Le top niveaux des arts martiaux!

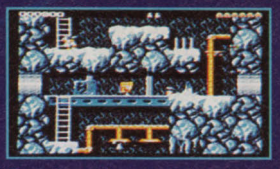
UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil sous bois

3615 UBI



LES COSTOS, LA COMPILATION DES PETITS HEROS MUSCLES ET RIGOLOS ST AG CPC.

RICK DANGEROUS 2 © Core © Microprose.



"Ce deuxième volet possède tout ce que l'on peut attendre d'un jeu de tableaux et demande autant de réflexion que de réflexes. Un MUST!" GEN4.

FLIMBO'S QUEST © System 3

"Superbement réalisé, particulièrement mignon, disposant de tous les ingrédients pour faire un hit."GEN4.

TWIN WORLD © UBI SOFT.

"Un très bon jeu de tableaux, le graphisme est fantastique."GEN4

THE MUNSTERS © Alternative.
Une histoire à vous glacer le sang, frissons garantis!

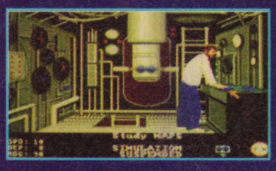
Avec en plus dans la version Amstrad

ANDY CAPP © Alternative.
Andy a des dettes. Trouver de l'argent va lui demander toutes les astuces, toutes les ruses et toutes le combines.

POPEYE 2 © Alternative.
Combien de coeurs, de clés et de boites d'épinards faudra-t-il à Popeye pour séduire Olive?

MAITRE DU CIEL ET DES MERS c'est AIR/SEA SUPREMACY ST AG PC CPC

SILENT SERVICE © Microprose.



Simulation de sous marin.
"Richesse et maniabilité"
"c'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs."Tilt.

GUNSHIP © Microprose
Simulation d'hélicoptère. "Je vous garantis des missions ludiques à 100%." Tilt.

CARRIER COMMAND © Rainbird

Simulation de combat stratégie. "complexité et réalisme " Tilt.

P47 © Microprose.
En pleine 2nde guerre mondiale, aux commandes de l'avion le plus populaire de la US AIR FORCE

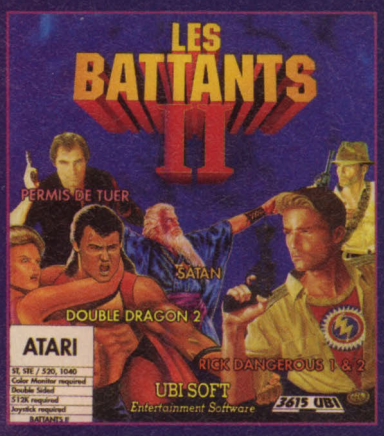
F15 STRIKE EAGLE
©Microprose.
F15 est remplacé par WINGS sur Amiga.
Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

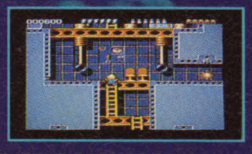
WINGS © Cinemaware.
Revivez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de la 1ère guerre mondiale.

UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-bois

3615 UBI

BATTANTS 2, POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE. ST AG PC CPC





RICK DANGEROUS 2
© Core © Microprose. "
Tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux, mais vraiment tout!" GEN4

DOUBLE DRAGON 2 © Virgin
Billy et Jimmy dans de nouvelles aventures musclées.

SATAN © Misoftsa Dinamic.
"Un excellent produit qui satisfera à la fois les dingues du bouton et les timbrés de recherche satanique." Joystick

PERMIS DE TUER © Domark
Une excellente adaptation des exploits de l'agent 007.

AMC © Misoftsa Dinamic.
Exceptionnel! Gratuit dans la version Amstrad!
Poursuivez des hordes de criminels galactiques.

RICK DANGEROUS 1
© Core © Microprose.
"De l'humour et un bon équilibre entre la surprise, l'adresse et un sentiment de frustration. " Atari Mag.

TOPS SOFTS

ANOTHER WORLD

Ça n'est pas tous les jours qu'un logiciel "historique" déboule sur nos micros. Another World, c'est à la fois Rick Dangerous, Prince of Persia et Dragon's Lair... en mieux !

Tout commence par une intro impressionnante, "filmée" comme dans un *James Bond* et entièrement en 3-D... Dans un crissement de pneus, le professeur Lester gare sa superbe Ferrari noire dèvant l'entrée du laboratoire.

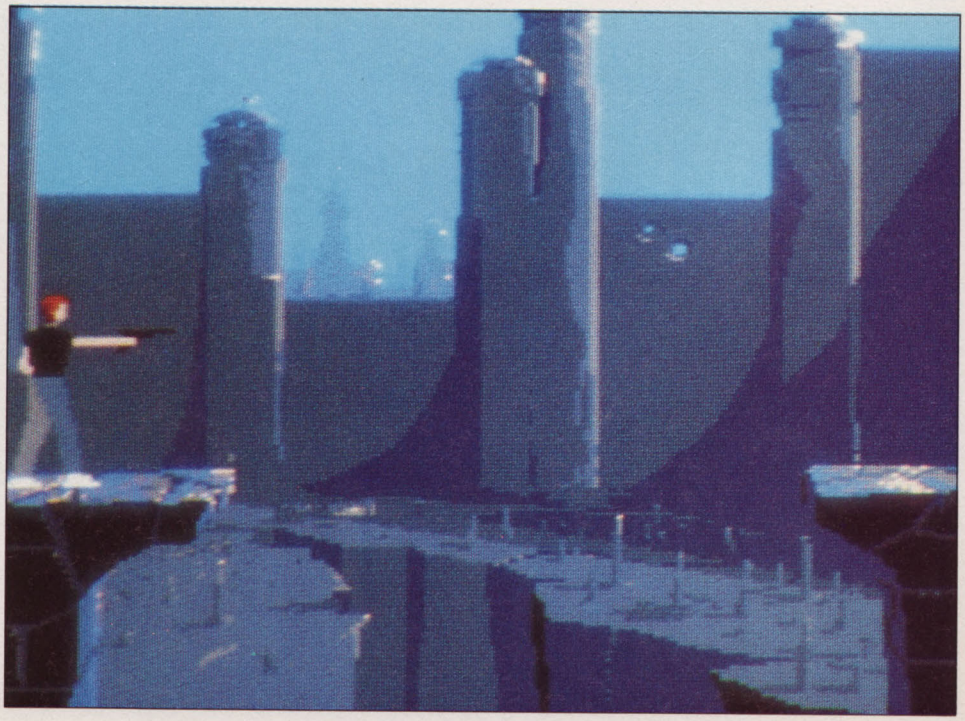
Tandis qu'un orage éclate à l'extérieur, l'éminent scientifique emprunte l'ascenseur puis s'installe devant l'écran holographique de son ordinateur afin de poursuivre ses travaux. Soudain, un violent éclair s'abat sur la bâtisse et fait basculer l'expérience dans l'horreur. Un bruit de tonnerre, une lumière aveuglante, puis quelques éclairs bleutés qui viennent lécher les contours de la console (dans le plus pur style *Star Wars* !), et le siège du professeur se retrouve désormais vide...

Contrairement aux intros tapageuses façon Psygnosis, qui précèdent le plus souvent des jeux à base de sprites tout à fait classiques, la séquence de présentation d'*Another World* est tout à fait représentative de la suite ! En effet, le jeu emploie le même style cinématographique, avec des animations incroyablement fluides, des mouvements très réalistes, des gros plans et des sons digitalisés angoissants...

On peut même choisir parmi quatre modes graphiques différents (haute résolution, image plus étendue verticalement...) celui qui donne à l'image le format Cinémascope !

L'action démarre véritablement alors que Lester se retrouve perdu dans un monde inconnu dans lequel il lui faudra très vite apprendre à survivre...

On a débarrassé l'image de tous les détails basse-



TOP MICRO NEWS
SUPERTOP

TOP MICRO NEWS
TOP

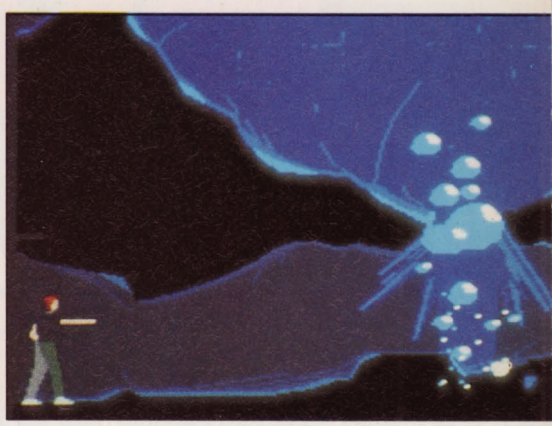
EXCELLENT

BON

MOYEN

HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce, les rois du Top Secret reçoivent désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur est octroyé...
Qu'on se le dise et à vos joysticks !



ment fonctionnels (score, compteurs, niveau de vie...), qui pourraient gâter l'ambiance du soft, et votre personnage réagit instantanément aux commandes du joystick. Remarquablement bien conçues, elles correspondent toujours à des mouvements qui viennent au joueur naturellement, presque par réflexe (ce qui renforce encore le phénomène d'identification avec le héros !), et excluent en même temps, par leur précision, tout parkinsonisme involontaire (ces faux pas mortels qui nuisaient parfois à la jouabilité de *Prince of Persia*).

Dès les premières secondes, vous devrez éviter de répugnantes sangsues à la piqûre mortelle qui évoluent au plafond puis vous tombent dessus, et échapper à une bête féroce dont les yeux rouges indiquent clairement les intentions belliqueuses.

Mais l'aventure amènera également Lester à visiter une cité étrange et pleine de dangers, à explorer un réseau de grottes et de conduits d'aération, et même à nager, dans des séquences sous-marines du plus bel effet (l'effet de distorsion de l'eau s'y révèle d'un réalisme stupéfiant !). Et le scientifique égaré devra apprendre à utiliser un flingue laser à plusieurs fonctions (tir, bouclier, cadence puissante) pour finalement échapper à de gigantesques mâchoires garnies de dents acérées !

Dans ce monde sans pitié, Lester pourra tout de même trouver un ami en la personne (si l'on peut dire !) d'une créature au faciès simiesque, en compagnie de laquelle il devra tenter une évasion.

Selon la grande tradition de la série des *Indiana Jones*, le héros ne se sort donc d'une situation périlleuse que pour tomber dans une autre, plus dangereuse encore, pendant les trente et quelques minutes que dure le jeu (*Space Ace*, joué en continu, ne durait pas plus de 4 minutes !).

Mais il vous faudra à vous beaucoup plus de temps pour réussir à parcourir *Another World* d'une seule traite... Les solutions sont en effet parfois difficiles à trouver, mais au bout de plusieurs essais infructueux, on finit toujours par tomber sur le geste qui fait mouche. Tout est peaufiné jusque dans les moindres détails (après un évanouissement, la vision du héros à son réveil reste partiellement floue) et baigne dans une ambiance sonore exceptionnelle car, la méthode à base de polygones (voir n° 51) employée ici se révélant peu coûteuse en mémoire, le programmeur en a profité pour inclure une foule de bruitages digitalisés particulièrement réalistes.

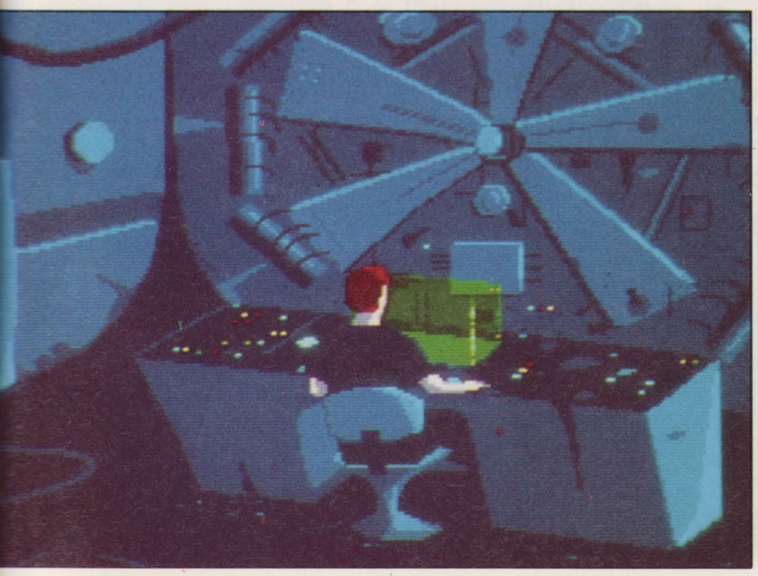
A mi-chemin entre l'arcade et l'aventure, *Another World* vous offrira donc des sensations jamais vues dans le monde de la micro... Vous ferez fissa comme le héros, vous sentirez votre cœur battre au même rythme que le sien, et comme lui, vous aurez peur !

Une disquette Delphine pour Amiga, Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●



GUARDIANS

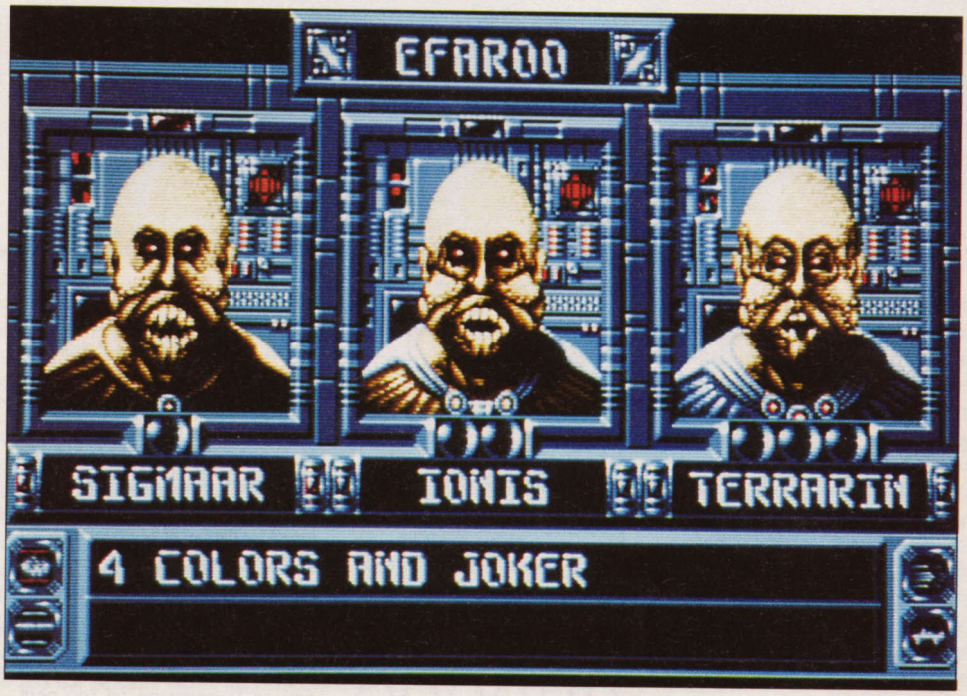
Du mariage inopiné des Champs magnétiques d'André Breton et des sphères frémissantes de Pol Bury...

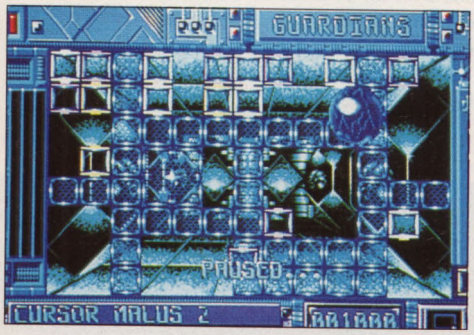
Depuis quelque temps, Loriciel semble se spécialiser dans les jeux de réflexion et d'adresse, ce dont nul ne se plaindra. On a ainsi vu débarquer sur nos micros le bondissant *Bumpy*, les triangles temporels de *Time Race*, puis *Quadrel* et ses problèmes topologiques. Et tout dernièrement les combinaisons alternatives de *Booly*.

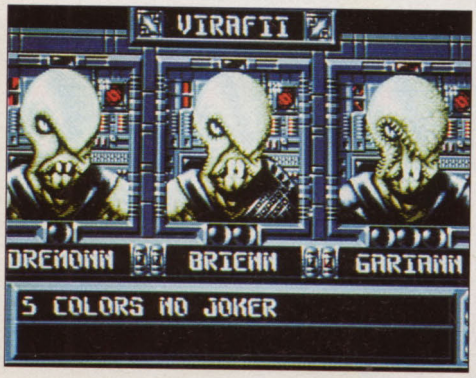
Guardians vient s'y ajouter, avec en plus une dose d'action qui manque parfois aux jeux cérébraux.

Dans un système stellaire lointain errent les Triffids, des sphères magnétiques plutôt chargées d'énergie. Elles sont convoitées par les Guardians, qui s'efforcent de les emprisonner au moyen de briques à cohésion. L'assemblage de quatre briques de même couleur forme un bouclier appelé... cohésion. Plusieurs familles de Guardians se sont transmis l'art et la manière de cette technique. Les Merians par exemple ont maîtrisé les orages magnétiques générés par les Triffids, alors que les vindicatifs Virafii se servent de ces redoutables perturbations électromagnétiques pour déstabiliser les familles concurrentes bien sympathiques.

L'aire de jeu se présente comme une lourde construction en trois dimensions. Çà et là, tout près d'imposantes colonnes minérales translucides, ont été disposées des briques aux arêtes colorées. Les Triffids rebondissent contre les parois de leur cage. A un moment ou un autre, ils arrivent à s'échapper en créant un bref orage magnétique puis ils s'enfuient en sifflant rageusement dans l'espace. Si une brique colorée se trouve sur leur chemin, elle sera détruite !







Lorsqu'un Triffid manifeste quelques velléités d'indépendance, le Guardian le contre en lui opposant le curseur. Tout l'art des Guardians consiste à confiner les Triffids en les renvoyant au fond de leur cage et à préserver les briques isolées, indispensables à la construction des cohésions. Attention, l'activité des sphères génère des orages magnétiques qui affolent le curseur ou produisent d'autres effets étranges...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

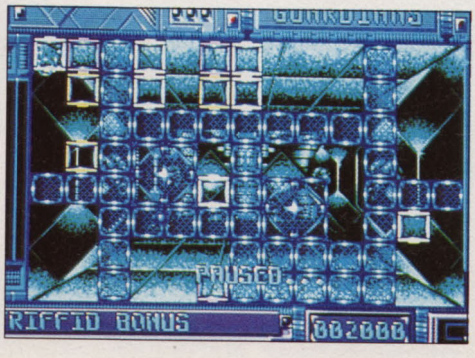
Et les bonus ? Un tel jeu en est sûrement truffé ! Certes, mais une fois sur quatre, le bonus devient un malus, ou alors c'est un Triffid qui en profite. Le soft compte 80 salles et le temps, dans chacune, se révèle très limité. L'accompagnement musical constitue une réussite qui s'inscrira dans les mémoires : un thème simple, rythmé, qui signe le soft. On n'est pas près de l'oublier.

En fait, *Guardians* fait immanquablement référence aux grands ancêtres, à l'inusable *Arkanoid* et à ses balles erratiques, à la raquette de *Titan*, aux sphères folles de *Light Corridor* et, pour rester chez Loriciel, aux échanges violents de *Disc*. Les puristes des jeux neuronaux trouveront peut-être que *Guardians* fait la part trop belle à l'action, que la construction des cohésions tient davantage de l'anticipation des trajectoires des Triffids que de la réflexion épurée style *Booly*.

Quoi qu'il en soit, voilà une indéniable réussite, un de ces softs envoûtants qui durent des années-lumière et n'offrent aucune prise au temps qui passe...

Une disquette Loriciel pour ST. Existe aussi sur Amiga, PC et compatibles, Amstrad CPC.

B.J.



BABY JO

le super Héros !

ENFIN SUR VOS ECRANS

ATARI ST

Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

in

"GOING HOME"

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.

LORICIEL

UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou ..... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris)

❑ OUI je commande 1 ou ..... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

UTOPIA

Rome ne s'est pas faite en un jour... Mais les bâtisseurs d'empires vont toujours jusqu'au bout de leur utopie.

Dans la lignée de grand jeux de réflexion comme *Sim City* ou *Populous*, *Utopia* vous propose d'assouvir vos instincts mégalomanes, en prenant le commandement d'une colonie humaine qui tente de s'implanter sur une planète lointaine - malgré l'opposition parfois virulente d'extraterrestres belliqueux. Votre objectif : faire croître et fonctionner la colonie, et garantir le meilleur niveau de vie possible à vos colons.

Servie par des graphismes resplendissants, une musique réussie et un système de gestion à la souris très pratique, cette simulation économique et militaire incroyablement complète vous propose dix scénarios de difficulté croissante, et en fonction desquels vos voisins aliens se révèleront plus ou moins intelligents et agressifs.

Le nombre de facteurs qu'il est nécessaire de gérer dépasse de loin tout ce qu'on avait pu voir jusqu'à présent...

Il faudra s'occuper des usines d'armement, des stocks de nourriture, des réserves d'électricité, de la criminalité, du taux des naissances, de la recherche scientifique, du commerce de biens en tout genre, du montant des impôts, des systèmes de défense de la colonie, de la production de minerai, du fonctionnement des hôpitaux, des raids aériens ou terrestres, de l'extraction de pétrole, voire des loisirs de vos administrés... Et encore, cette liste interminable est loin d'être exhaustive !

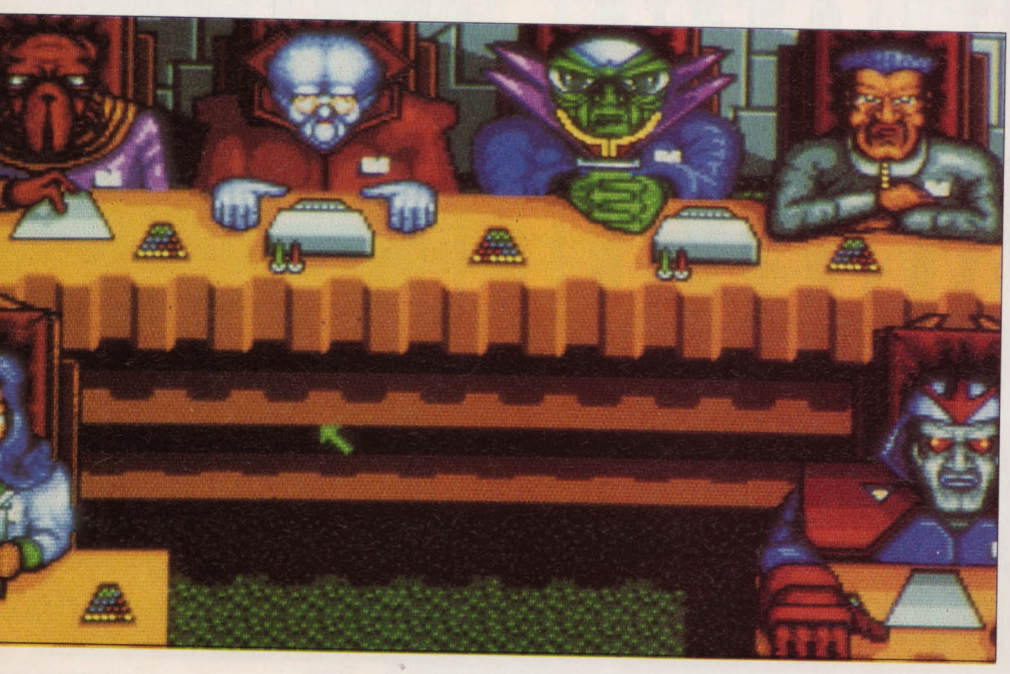
On peut en effet construire plus d'une vingtaine de bâtiments différents, chacun ayant ses propres fonctions (hôpitaux, logements, stades, laboratoires de recherche, centres de commandement, exploitations minières, centrales électriques, missiles d'interception, radars, commissariats, capteurs solaires etc.). Mais la simulation ne s'arrête pas là, car il faut ensuite affecter du personnel à chaque édifice, de façon à faire varier sa productivité. Six conseillers (psychiatrie, administration, recherche, travaux, finances, armée) vous fournissent des rapports détaillés sur leurs domaines respectifs afin de vous aider à prendre des décisions.

Une dizaine de pages ne suffiraient pas à résumer l'incroyable étendue des possibilités qu'offre *Utopia*, mais certains détails vous donneront une idée de la profondeur du jeu : en allouant des crédits importants à vos services de renseignements, vous pourrez obtenir de vos espions des informations très précises sur, par exemple, l'étrange et peu recommandable habitude qu'ont vos adversaires aliens de manger leurs morts afin d'absorber leur expérience !

Les débuts de parties peuvent parfois sembler un peu longs en raison du manque d'action et du peu de problèmes rencontrés mais rassurez-vous, c'est au moment où votre colonie aura pris suffisamment d'am-

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



pleur que les événements se précipiteront...

Il faut savoir être patient et attendre les premiers véritables ennuis (maladies, manque de nourriture ou d'oxygène, éclipses qui rendent inopérants les capteurs solaires etc.) que ne tarderont pas à suivre les premiers assauts (gonflés, les extra-terrestres - dont le niveau de technologie apparaît plutôt primitif - vous attaquent en deltaplane !) pour apprécier pleinement les immenses possibilités du jeu.

Utopia ne déclenche pas l'enthousiasme aussi instantanément que *Sim City* ou *Populous*, mais passé le temps d'adaptation, son incroyable richesse rivera votre gros nez plein de poils à l'écran !

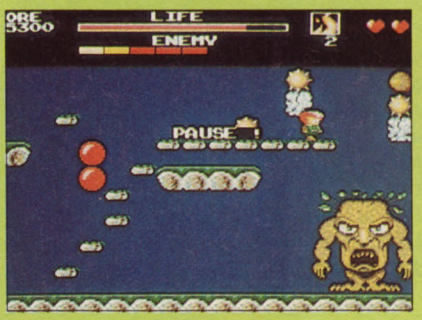
Une disquette Gremlin Graphics pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

BUILDERLAND

Décidément, la mode est plutôt aux héros décervelés ces temps-ci... Après Rambo et les Tortues Ninjas, voici qu'arrive Melba, un petit gamin adorable mais con comme un lemming, qui avance toujours droit devant lui, fier comme Artaban, contre vents et marées...

A vous de construire les décors de ce jeu de plate-forme original, de façon que notre bambin têtu survive le plus longtemps possible... Tout se joue au joystick et il suffit de déplacer au bon moment des éléments du décor (briques, marches d'escalier, ascenseurs, mais aussi nuages, clés etc., pour épargner à l'insouciant marmot de tomber dans les pièges les plus affreux - trappes, mines, lave, murs...). Il faut également s'arranger pour que le bonhomme puisse ramasser sur son chemin des objets (couteaux, chaussures, pioches...) qui lui seront utiles à certains moments du jeu.



En plus de son relief souvent cahotique, le monde dans lequel évolue Melba renferme quelques monstres aux tronches sympathiques... Ceux-ci sont souvent dangereux, mais on peut les utiliser à son avantage, en grimpant par exemple sur le dos d'une escadrille de coléoptères pour traverser une flaque de lave.

Le jeu se présente donc sous la forme d'une succession de petites énigmes qu'il faut résoudre en un temps très court. Et vous subirez des échecs répétés avant de trouver une façon de franchir l'obstacle.

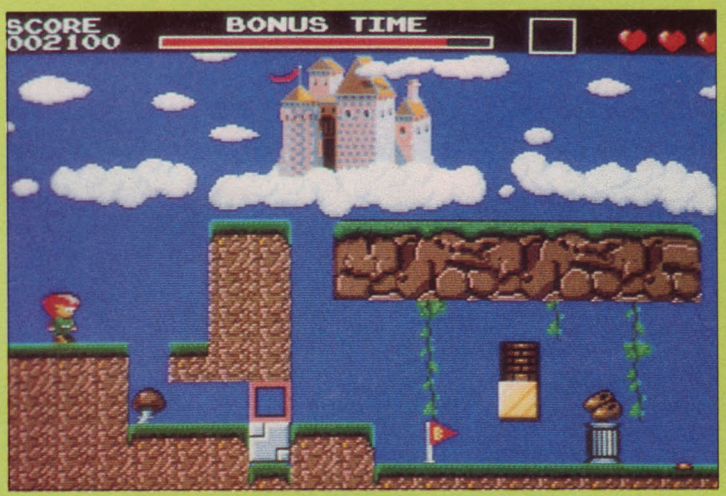
A ce propos, on regrettera que le programme ne vous laisse appliquer que la solution prévue par les auteurs, ce qui crée des situations de blocage désagréables car une fois l'erreur commise, il n'y a pas moyen de revenir en arrière et le joueur en est alors réduit à "suicider" son personnage pour repartir de zéro. Mais cela fait aussi partie du jeu que de trouver la succession des astuces qui permettent de progresser, puis de les mettre en œuvre selon un timing rigoureux.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES ●●●
ANIMATION . ●●●
SON : ●●●●

Même s'il est loin d'avoir l'étoffe de *Lemmings*, *Builderland*, accompagné d'une petite musique qui swingue à souhait, reste un logiciel attachant et original dont les six niveaux (soit une quarantaine de tableaux) vous tiendront en haleine pendant un sacré bon moment.

Une disquette Loriciel pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et Amstrad CPC.

M.L.



BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALLENGE

Le Nascar est une épreuve de stock-cars qui se court sur des circuits grands comme des mouchoirs de poche. De la sorte, du haut de sa tribune, le spectateur ne perd pas une miette des carambolages et des accidents qui ne manquent pas...

Ça va vite, très très vite. Sur le circuit de Tallageda, Bill Elliott s'est offert une moyenne de 300 km/heure. Son record absolu de vitesse : 341 km/heure. Pour mesurer le côté dément de ces perfomances, il faut savoir que le circuit de Tallageda fait à peine plus de 4 km. La grande droite, c'est comme les Champs-Elysées ! Et encore, on a affaire là au plus long des anneaux. Parce qu'à Bristol, dans le Tennessee, il atteint à peine les 800 mètres ! La victoire appartient donc au pilote dont les voitures ont les reprises les plus foudroyantes.

Le soft propose trois monstres avec des moteurs gonflés à bloc : la Pontiac Grand Prix, la Chevrolet Lumina et la Ford Thunderbird. Rien à voir avec les R16 poussives de nos contrées. Comme dans de nombreux simulateurs de course, il faut choisir le moteur, régler les ailerons et sélectionner le type de boîte de vitesses. En plus, dans le Nascar, il faut choisir le décalage des pneus. En effet, comme le bolide tourne toujours dans le même sens, on peut se permettre de monter des roues plus grandes d'un côté. Du coup, voilà notre Thunderbird équipée pour la chasse au dahut !

Il faut que ça passe ou que ça casse ! Drôles de lascars in their terrific cars...

La saison complète commence à Daytona et comporte huit circuits. *Nascar Challenge* déroule en 3-D vectorisée, comme les *Stunt Racer*, *Hard Drivin'* et autres *4D Sports*. Avec des bagnoles taillées à la tronçonneuse, le réalisme y perd beaucoup. *Nascar* a contourné le problème en recouvrant d'un énorme sprite les voitures suivies de près. Elles ne reprennent leur look contreplaqué que lorsqu'elles s'éloignent.

Le jour de la course, une voix synthétisée annonce le départ imminent : "Drivers, start your engines !". Ça gronde sous les capots...

Si le décalage des pneus est mal réglé, vogue la galère, la voiture tire comme si elle avait crevé. Les raclements le long des glissières et les chocs s'accompagnent d'une gerbe de triangles et de bulles multicolores. De ce point de vue, le jeu tourne carrément à la peinture moderne, un festival de Klee... à molette, de Calder... fêlé et de Mondrian. De quoi devenir Miro !

De temps à autre, il faut passer au garage. Voilà un des grands moments du soft : on voit toute une équipe s'animer pour nettoyer le pare-brise, faire le plein et changer les pneus ramollis par la chaleur. Après quoi, c'est reparti. La conduite se veut réaliste à outrance, le soft rend bien l'effet d'aspiration lorsqu'on suit une voiture de près - le fameux coup du lance-pierres qui fait que, lorsqu'un concurrent se rabat brusquement, il libère une sorte de trou d'air. La résistance étant diminuée, la voiture se propulse en avant.

Radical pour doubler vite fait...

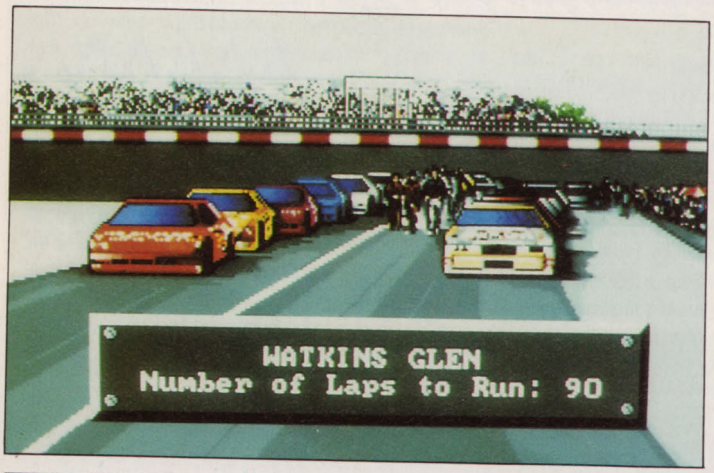
En cas de grosse gamelle, c'est la fin dans un écrasement dramatique de pare-brise et de tôles froissées. Au chaud dans le paradis des pilotes, vous pourrez voir et revoir à loisir votre trépas. Ou du haut d'un hélicoptère, depuis une voiture suiveuse, de face et de profil - vraiment, rien ne manque pour revivre ce grand moment.

Dommage que les tableaux de bord soient tous semblables, style cornières et boulons. Ce n'est peut-être qu'un détail, mais *4D Sports Driving*, qui reste un sérieux concurrent, avait réussi à en montrer plus d'une douzaine. Reste la musique qui rappelle elle aussi un certain *4D SD*. Mais là ce n'est pas une critique, des thèmes qui déménagent, la carte sonore en redemande. Nous aussi...

Les véritables rivaux, *Nascar Challenge* les rencontrera sur les circuits commerciaux. En privilégiant collisions enchaînées et accidents de course, Konami a certainement misé sur le bon cheval-vapeur !

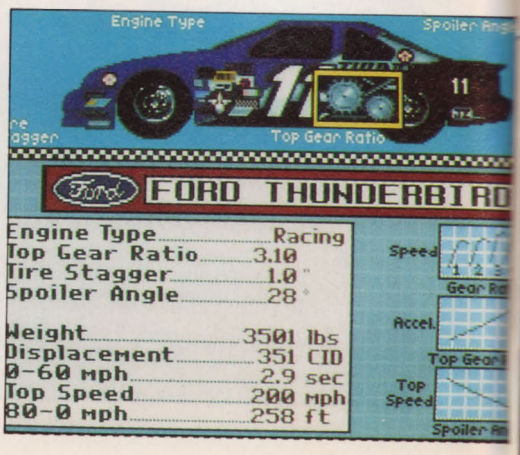
Deux disquettes Konami 3"1/2 pour PC et compatibles.

B.J.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●



AU COEUR DE L'ACTION

LES COLLECTORS – Action – Simulation – Aventure, une compilation d'enfer!

Disponible sur Amstrad disk et Amstrad K7:–
SUPERCARS, LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, SWITCHBLADE, SHADOW OF THE BEAST, GHOULS 'N' GHOSTS.

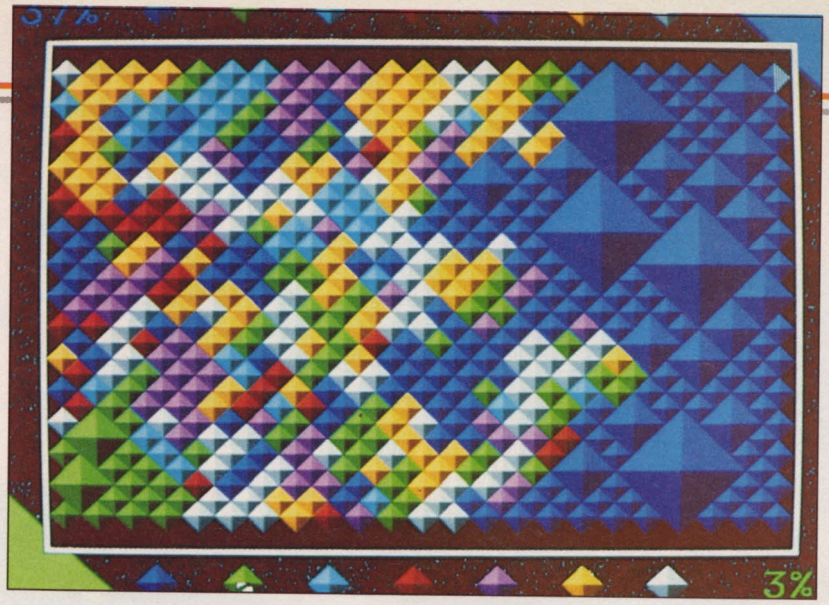
Disponible sur Atari ST & Amiga:–
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, GHOULS 'N' GHOSTS, VENUS, JAMES POND

Compilation tout à fait unique de succès fabuleux 8 et 16 bits sur ordinateur.

GREMLIN®

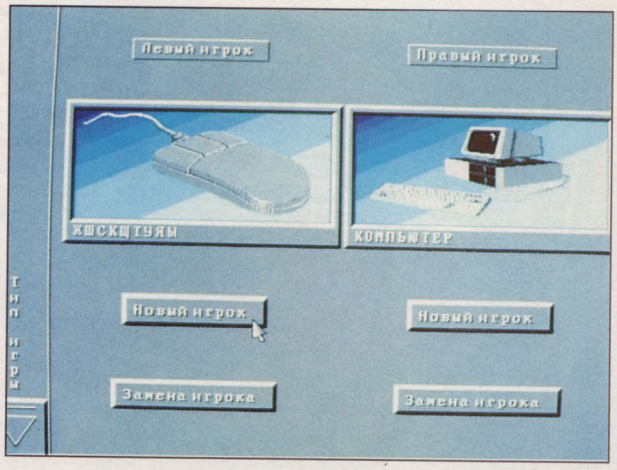
Gremlin P.P.S – 150 Bd Housmann – 75008 Paris.

SEVEN COLORS



TOP MICRO NEWS

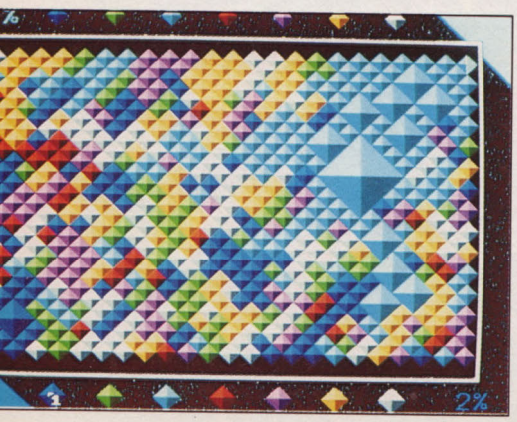
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●



Où la morne plaine, celle des soldats qui crevaient la bouche ouverte - vaincus par les balles et les soubresauts du tétanos -, se trouve remplacée par une aire constellée de pyramides colorées.

Nous avions déjà succinctement parlé de *Colors* dans notre dossier *Jeux de réflexion* (Micro News n° 48), et le voilà qui sort sous le nom de *Seven Colors*.

Le chiffre rajouté - de surcroît anglophone -, sonne bizarrement lorsqu'on sait que *Seven Colors* a été développé sur PC par une équipe soviétique. Créé par Dimitri Pashkov, le jeu consiste à annexer les cases contiguës à sa zone. Elle viennent se fondre dedans, formant un nouveau territoire qui a la couleur des cases phagocytées. C'est un peu comme si l'Irak, en s'appropriant le Koweït, devenait lui-même ce pays - lumineux comme une goutte de pétrole brut ! Bref, l'adversaire procède de même. Celui qui occupe le plus grand territoire a gagné. Comme aux échecs ou dans le jeu de Go, *Seven Colors* se présente comme une allégorie de la guerre.



Le joueur débutant a tendance, lorsqu'il prend le jeu en main, à cliquer au hasard des couleurs... Des zones entières basculent alors dans la couleur choisie. Avec une restriction cependant : deux joueurs n'ont pas le droit de s'affronter avec la même couleur, ce qui est logique : il n'y aurait, dans ce cas, ni vainqueur ni vaincu, ni même d'adversaire. Car l'ennemi est toujours celui qui est différent. Sans différence, pas de guerre possible.

L'expérience aidant, on repère rapidement les vastes contrées qui agrandiront la mère-patrie (notez dans ce terme évocateur la subtilité lacanienne du couple géniteur). La mégalomanie galopante ne pouvant mener à la victoire sans un brin de prudente paranoïa, il vaudra mieux surveiller les visées expansionnistes de l'autre, celui qui, au pluriel et depuis Sartre, est aussi l'enfer. Et l'envahisseur, soit dit en passant.

Seven Colors donne la pleine mesure de ses moyens en mode "édition". Très facile à mettre en œuvre, l'éditeur permet de configurer le terrain en choisissant le point de départ de chacun des protagonistes. Les foyers de dissidence peuvent se situer n'importe où, ce qui détermine des stratégies très variées. Rien n'empêche de placer les points de départ très près l'un de l'autre, ce qui promet de belles manœuvres de contournement. Le joueur peut aussi placer des barrières, des sortes de lignes Maginot ou Siegfried qu'il se révèle de bon ton de contourner, ainsi que des bonus qui font passer un tour à l'ennemi. Il n'en faut parfois pas davantage pour lui faire perdre ses moyens !

La tentation aurait été forte de gratifier ce jeu très prenant d'une musique martiale... Ou de pas de musique du tout. Une option qui ménage la sérénité des stratèges et à laquelle est condamnée la majorité silencieuse privée de carte sonore. Mais pour peu que le joueur possède le précieux mylar, il aura droit pendant tout le jeu à de la musique classique, des thèmes légers de Mozart et de Bach, choisis aléatoirement par l'ordinateur. *Seven Colors* s'accompagne à merveille de l'orgue et du clavecin.

Sur le plan visuel, le menu de configuration fait craindre le pire. Les caractères graphiques *MS/DOS* n'ont en effet rien à envier au réalisme soviétique et à l'esthétisme mussolinien. On n'annonce la couleur qu'ensuite : des teintes chatoyantes et les deux O de *Colors* sur fond de portrait liminal aux vertus hypnotiques garanties. Ensuite défilent écrans et menus, d'une propreté clinique, vraiment aseptisés comme les salles des ordinateurs.

Le soft offre une option rare, le réseau. Ça va chauffer sur Ethernet et Novell ! Il s'agira de ne pas oublier Ctrl/C, la touche-panique qui permet de quitter le jeu instantanément lorsque le patron se pointe.

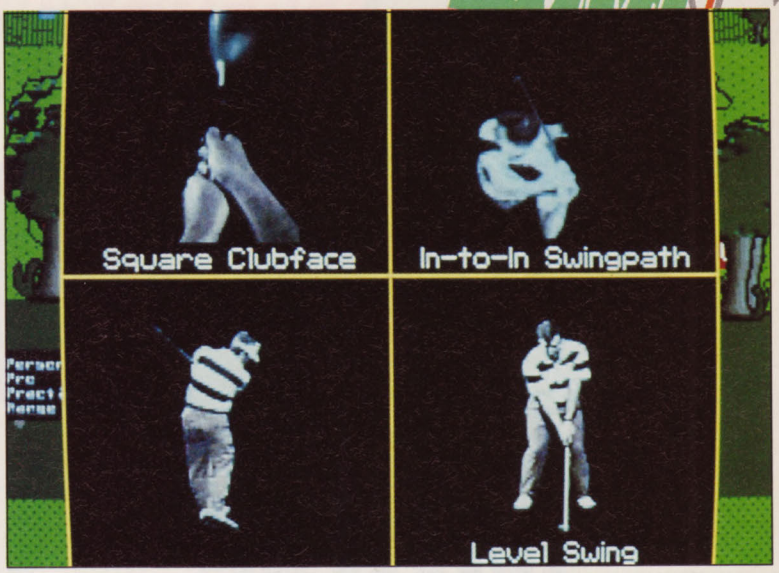
Dommage que ne s'affichent pas, à ce moment-là, les résultats encourageants du 22ème plan quinquennal sur les productions vivrières des kolkhozes d'Ouzbékistan.

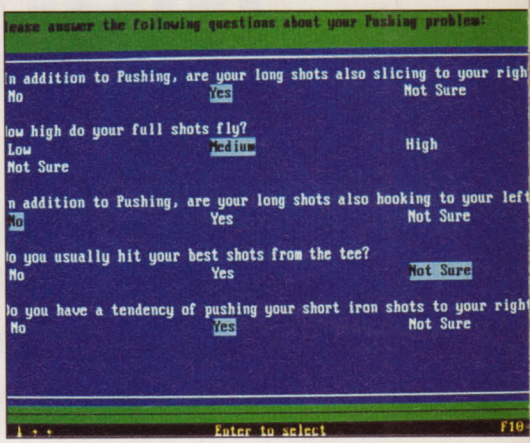
Une disquette Infogrames 3"1/2 et une 5"1/4 pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga.

B.J.

PERSONAL PRO

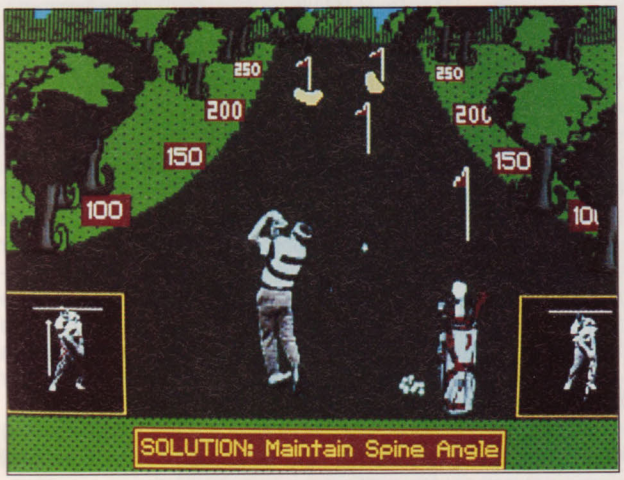
Pour les purs et durs qui préfèrent le terrain aux trompeuses simulations.

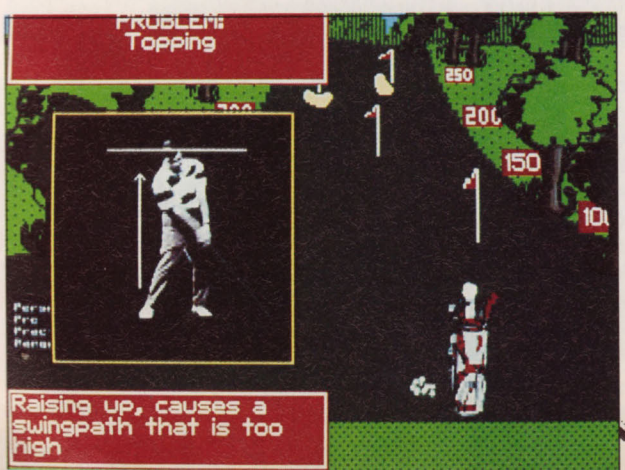




Ceux qui arpentent inlassablement les vertes étendues des greens sauront tirer avantage de ce produit avant tout destiné aux **authentiques** pratiquants du jeu de golf ! *Interactive Golf Instruction* est en effet le petit nom évocateur de *Personal Pro*. Comme pour le tir à l'arc ou le karaté, l'attitude compte énormément. Un orteil de travers, un petit doigt levé, et la minuscule balle pleine de cupules fend les airs et se perd au diable vauvert. En général dans les arbres ou dans l'eau...

C'est là qu'intervient *Personal Pro*. Dans un premier temps, il trace le profil du golfeur d'après son âge, son assiduité sur le terrain et un point de ses aptitudes. Il s'enquiert ensuite de ses menus travers, des défauts qui font que la balle prend quelques libertés avec la trajectoire qu'on lui destinait. Et les validations se font le plus simplement du monde, en choisissant parmi un grand nombre de propositions. Dans une fenêtre aussi gaie qu'un gestionnaire de données s'affichent l'explication des termes techniques désignant une faute. Etes-vous plutôt du genre "hooking" - votre balle dévie à gauche - ou "hitting on toe", auquel cas, dans votre hargne de vaincre, vous envoyez valdinguer dans un même élan la blanche balle et le tee en plastique qui la soutenait ?





Quatre fenêtres montrent, animations à l'appui et d'après des séquences numérisées, l'art de bien tenir le club et comment frapper la balle dans les règles. C'est comme si l'on avait un professeur de golf à domicile qui répèterait autant de fois qu'il le faut le geste qui peut sauver le birdie. Ensuite, on passe sur le terrain... Comme on ambule dans ce soft pour apprendre, nul ne sera surpris de découvrir un terrain aux graphismes désuets, dont la naïveté de trait nous fait revenir à l'époque des vieux XT, lorsque les seules initiales PC faisaient rigoler bien fort les fanas du ST et de l'Amiga. Pareil pour le son : il y en a juste ce qu'il faut. A la baille, les gazouillis bucoliques de *Links* ! Itou la couleur... Le golfeur se trouve en revanche bel et bien numérisé, d'une précision presque photographique - en VGA du moins. Ce mélange d'hyperréalisme et d'antique fait tout le charme de *Personal Pro*. Et sa puissance d'enseignement.

En bon pédagogue, le golfeur numérique répète l'erreur. Des fenêtres de part et d'autre de l'écran montrent en gros plan ce qui ne va pas. Swing : la trajectoire tortueuse de la balle révèle, s'il en était encore besoin, l'effet funeste de l'inexpérience ! Et bien sûr, d'autres animations exhortent le golfeur à rectifier tel ou tel point. Les explications abondent, les attitudes du corps sont soulignées par des lignes blanches. Un véritable cours qui surpasse n'importe quel ouvrage livresque. Bref, un éducatif comme on aimerait en voir dans bien d'autres domaines.

Le programme fait appel à des routines d'intelligence artificielle, afin de mouliner les nombreux paramètres dont la résultante fait qu'un joueur a sa manière personnelle de frapper la balle. De plus, jour après jour, *Personal Golf* enregistre les progrès. Si après ce véritable cours par simulation vous restez nul sur un green, vous pourrez faire vôtres ces paroles dont j'ai malheureusement oublié l'auteur : "Quelle magnifique promenade ce serait s'il ne fallait pas tout le temps s'arrêter pour frapper de petites balles !"

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Deux disquettes MicroLeague 3"1/2 pour PC et compatibles.

B.J.

MIGHT AND MAGIC 3

Isles of Terra

Corak le Mystérieux aspire aux arcanes...
Neuf jours sur les îles de Terra et le savoir perdu renaîtra sur les ailes de l'épopée.

Les pages de présentation donnent le ton : des couleurs splendides, chatoyantes comme des étoffes médiévales. Pour apprécier pleinement la magie de ce soft, une carte sonore se révèle impérativement nécessaire.

Le visage du terrible Sheltem, gardien de Terra, apparaît et sa voix numérisée retentit ; au cours d'une très longue phrase aux accents shakespeariens, il met le joueur en garde. Une telle tirade coûte assurément cher en kilo-octets, mais qu'est-ce qu'elle en jette ! Chaque muscle de son visage terreux s'anime - en parfaite concordance avec les paroles !

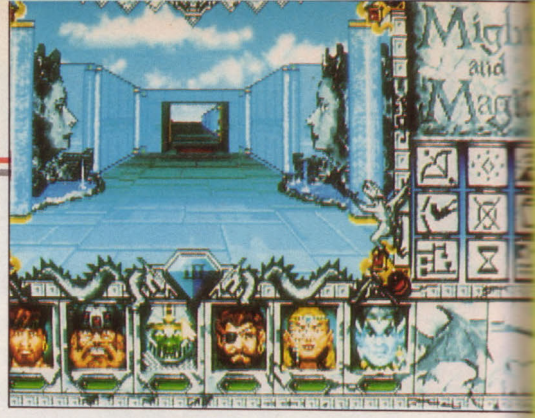
Après ces menaçants propos, le joueur se retrouve à la Fontaine des Têtes, un lieu onirique que n'auraient désavoué ni les surréalistes, ni des peintres comme Delvaux ou Magritte. Elle se trouve au milieu d'un labyrinthe, entre une boutique qui regorge d'accessoires et un hôtel dont le modernisme surprend en ces lieux. Certains des pensionnaires, un archer et un druide, proposeront leurs services... Pas très loin se trouve un terrain d'exercice qui fait immanquablement songer à la séquence équestre de *Wrath of The Demon*. Enfin, une musique datant de la Renaissance baigne les lieux. Et au-delà d'une porte d'or s'étend la campagne ; des souterrains, enfin, courent sous les dalles de l'esplanade...

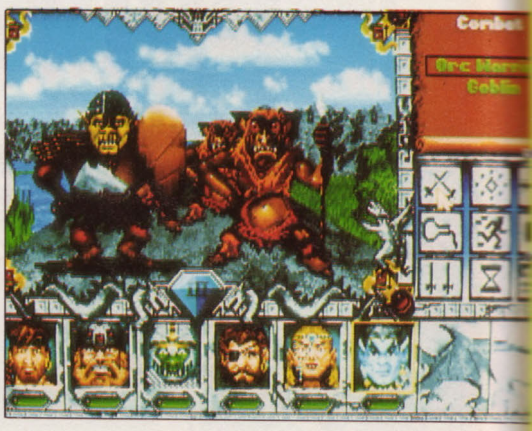
Six ou huit personnages forment le groupe qui partira à la recherche de Corak le Mystérieux avant d'en découdre une bonne fois pour toutes avec Sheltem.

Neuf icônes gèrent la totalité des actions : se battre, enfoncer une porte ou un meuble d'un retentissant coup de pied, renvoyer quelqu'un dans ses foyers, visualiser la carte montrant le chemin parcouru ou les objets appartenant à l'un des personnages etc. Les déplacements se font à l'intuition - très rapides et entièrement gérés à la souris. Avec un peu d'habitude et en dépit de quelques ralentissements peu gênants (lors des chargements de zones entières en mémoire vive), on se déplace de façon fulgurante à travers la campagne mal famée ou dans d'inquiétants couloirs. L'identification au jeu est immédiate et totale !

Comme dans *Bloodwych* - qui marqua de son sceau la mémoire des aventuriers du pixel -, le combat contre un monstre a été stylisé. En cliquant sur l'icône d'attaque, des impacts sanguinolents frappent l'adversaire. Quant au principe de jeu (une quête parsemée d'embûches), il fait fi de toute originalité...

L'intérêt essentiel de *Might & Magic 3* se situe dans la gestion des personnages. Ils s'échangent des objets, s'aident dans les moments durs, se soutiennent les uns et les autres. Très vite, on apprend à connaître leurs points faibles. On confie à chacun les objets qui lui conviennent et on lui fixe des tâches à sa mesure. Les visages, au pied de la fenêtre de jeu, reflètent l'état d'esprit du moment. Il est de ce fait inutile de recourir trop souvent aux sempiternels graphiques ou pourcentages (néanmoins présents) pour se rendre compte que l'un ou l'autre de nos héros file un mauvais coton, et prendre les mesures en conséquence...





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Il faut dire que le soin apporté à la jouabilité et aux décors relève de la maniaquerie. *Might and Magic 3* mise tout sur le visuel et le son. En VGA 256 couleurs, la texture des matériaux a été rendue avec une finesse d'enlumineur; les petits villages, les boutiques et les temples semblent presque dignes des œuvres concoctées par les miniaturistes du Moyen Age.

Et l'action ne faiblit jamais ! Il faudra pas mal de pratique pour durer et éviter de voir les incroyables mâchoires se refermer avec un bruit de broyeuse sur l'aventure tout entière. Par sa présentation très haut-de-gamme, ce soft renouvelle de fond en comble le jeu de rôle et d'aventure fantastique. Et comme il se révèle de surcroît facile à manier, il fera aussi le bonheur des débutants, ceux qui jusqu'à présent étaient rebutés par l'aspect figé et la complexité de ce type de ludiciels.

Trois disquettes New World Computing 5"1/4 haute densité pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Amiga.

B.J.

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

3615 UBI

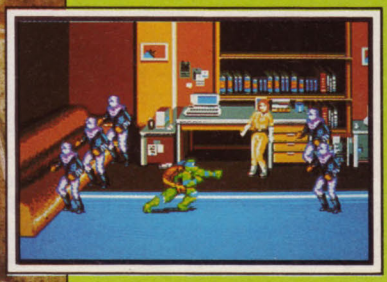
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

COWABUNGA !
Salut ! c'est RAPHAEL. Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA. Quand tu verras ce sticker sur une boite du jeu micro TORTUES 2, mon PIN'S sera à l'intérieur !

THE COIN-OP!

COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS SONT DE RETOUR !

Venez combattre le méchant Shredder et son équipe pour sauver April et Splinter. Contrôlez votre tortue préférée dans cette superbe conversion du jeu d'arcade KONAMI



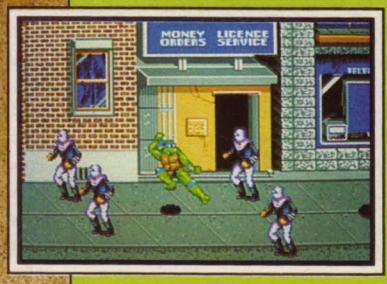


IMAGE WORKS™ KONAMI®

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

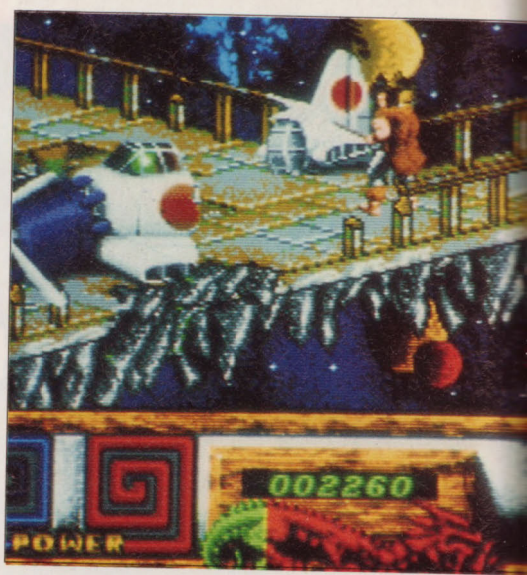
Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™ , Shredder™ , April O'Neil™ , Bebop™ , Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

LAST NINJA 3

Quand un nain jaune se tortore le code d'honneur des samouraïs, le tort ne tue plus le ninja ! Le Bushido EST la Voie...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●



Contrairement à la multitude de ses collègues, qui se contentent de manier le sabre en charcutant tout ce qui bouge, ce ninja-là est loin d'être un ramolli du ciboulot...

Pas question ici, comme dans la plupart des jeux d'aventure/action, de collecter bêtement des objets, comme une clé qui servirait à ouvrir une porte située un peu plus loin. Ici, le bondissant sabreur devra dégoter un moule, du métal en fusion, des outils, puis fabriquer lui-même la clé avant de l'utiliser. De la même façon, il ne trouvera pas de nunchaku négligemment posé par terre, mais de simples bouts de bois, puis une chaîne - ou bien encore un gant, qui, une fois équipé de clous, lui permettra de grimper le long de parois lisses. Autant d'actions "réfléchies" totalement inconcevables pour les Tortues Ninjas, qui, à elles quatre, totalisent à peine (et encore, c'est tout juste...) un quotient intellectuel à deux chiffres.

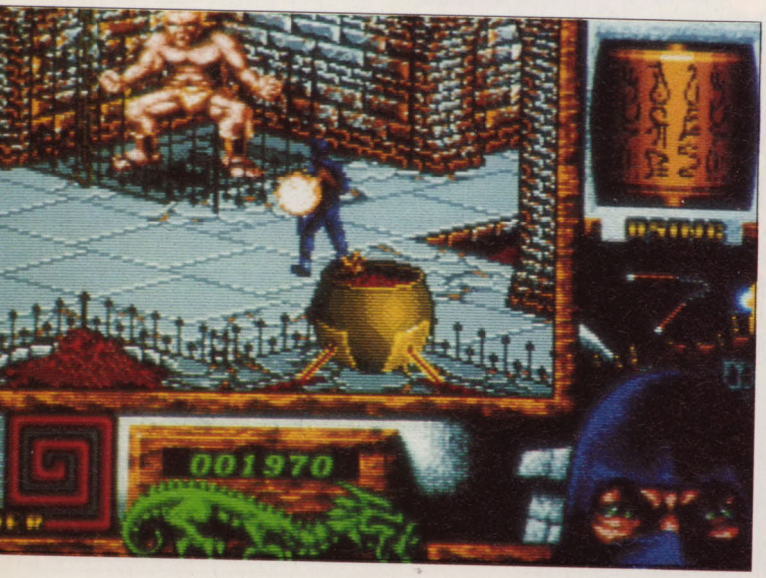
Last Ninja 3 se présente donc à la fois comme un jeu d'aventure avec exploration, énigmes à résoudre et objets à récolter, et un jeu d'action avec des combats à mains nues, au sabre, au nunchaku, ou au shuriken (cette arme puissante vous étant délivrée au compte-gouttes, mieux vaut la garder pour le méchant final).

Comme si l'intelligence ne suffisait pas, les programmeurs ont aussi eu la bonne idée d'ajouter à l'ensemble un autre concept, totalement inédit dans le monde sans pitié des jeux de castagne et directement tiré de l'éthique samouraï : le Bushido !

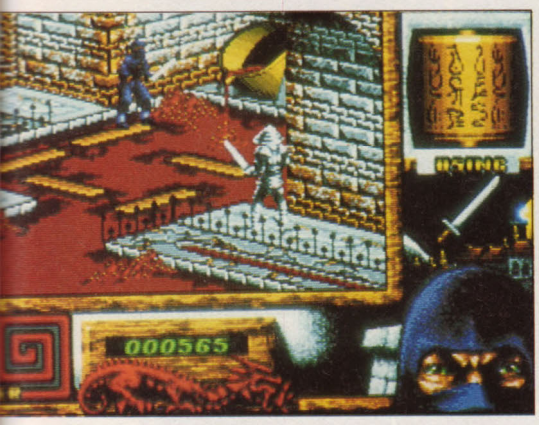
Ce code d'honneur - impliquant courage et loyauté - est symbolisé à l'écran par un dragon dont la couleur varie en fonction de vos actes... Si vous attaquez à coups de sabre un adversaire désarmé, votre Bushido fera une chute vertigineuse. Au contraire, tenter d'abattre un monstre de fin de niveau à mains nues sera considéré comme une prouesse et augmentera sa puissance.

J'en vois déjà qui affichent un sourire machiavélique et s'apprêtent à piétiner sauvagement ce vertueux indicateur "moral"... Alors sachez, jeunes insouciants, que vous ne pourrez venir à bout des monstres de fin de niveau qu'avec un Bushido à son maximum !

Le personnage principal, dont l'animation a été nettement améliorée depuis *Last Ninja 1* et *2* (il dispose



en effet d'une plus grande variété de mouvements, accompagnés de bruitages spécifiques), se déplace dans de superbes décors dessinés en 3-D isométrique et affronte, en dehors des sempiternelles créatures ultimes, une douzaine d'adversaires différents. Notre gaillard a pour mission de monter à l'assaut de cinq temples tibétains symbolisant chacun un élément : l'Eau, la Terre, le Feu, le Vent... et le "Grand Vide", un monde étrange situé entre la Réalité et l'Inconnu (à droite et en sortant de l'ascenseur, après l'archange qui sert de liftier ...).



Pour passer d'un monde à l'autre, il lui faudra dénicher le précieux parchemin qui ouvre l'accès au niveau suivant, et triompher des emmerdeurs finals dont on n'arrête pas de vous parler (un costaud avec une massue, un tourbillon humain aux poings en forme de boulets etc.).

Si les premières énigmes requièrent déjà pas mal d'ingéniosité (suivre une feuille de nénuphar qui flotte sur l'eau jusqu'à l'endroit où elle pourra faire office de pont) c'est de la roupie de sansonnet en regard des suivantes, dont la complexité sans cesse croissante touche carrément au délire vers la fin (faire revivre une tête tranchée en l'abreuvant de sang, puis la poser sur le cou d'une statue décapitée, qui prendra alors vie et vous offrira un objet indispensable !). D'autant que le programme n'accepte toujours qu'une seule solution, la sienne, même si d'autres pourraient sembler plus logiques... Heureusement, un système de codes autorise les joueurs victorieux à reprendre le cours du jeu où ils le veulent, ce qui atténue quelque peu la difficulté.

La réalisation confine à l'excellence et on trouve dans le jeu quelques savoureux clins d'œil comme par exemple un masque à oxygène qui rappelle le casque de Dark Vador dans *Star Wars*. Ajoutez à cela une intro façon Psygnosis du plus bel effet, où l'on peut voir sur fond d'orage le héros grimper le long d'un rempart pour sauter sur un garde, et vous aurez compris la supériorité de ce *Ninja* sur la plupart des logiciels du même genre !

Une disquette System 3 pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

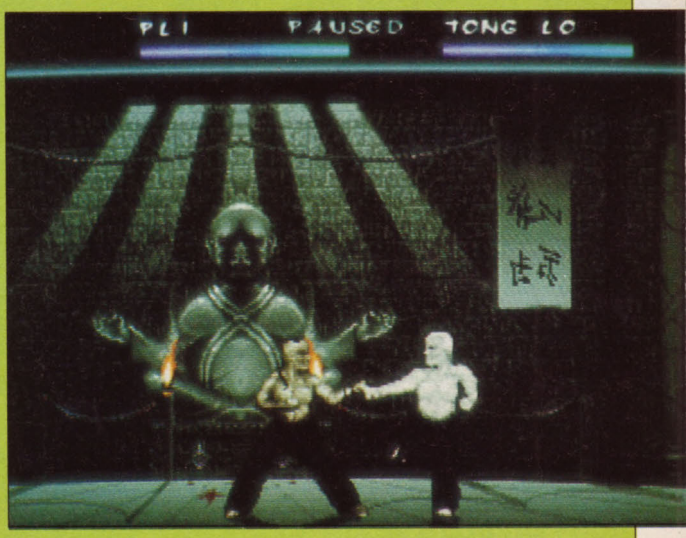
F.G.

FULL CONTACT

Comment ? Deux joysticks seulement pour de si beaux graphismes ! Alors même que la presse concurrente a fait de *Full Contact* un "gigasupermégatop" !

Effectivement les gars, le soft commence plutôt bien avec une introduction impressionnante au cours de laquelle un karatéka effectue des mouvements d'une fluidité stupéfiante sur fond de soleil couchant... Du jamais vu ! Pourtant, ni les décors splendides, ni les bruitages digitalisés, ni la musique envoûtante et les adversaires à revendre ne suffisent à masquer les défauts rédhibitoires de *Full Contact*.

A propos des 50 images/seconde fièrement annoncées, il doit s'agir des mêmes images fixes par seconde car lors des bagarres, les personnages crispés passent d'une posture à l'autre sans la moindre étape d'animation intermédiaire !



L'éventail médiocre de coups disponibles s'appréhende de façon vraiment malaisée (notamment le coup de genou, qu'on réussit une fois sur dix), et la puissance des impacts se révèle si mal définie qu'on a du mal à distinguer lequel des combattants on a touché. A deux, la baston se résume donc à appuyer frénétiquement sur le bouton en remuant le joystick à l'aveuglette - jusqu'à ce que l'adversaire s'écroule. Les parties qui opposent un seul joueur à une succession d'ennemis contrôlés par l'ordinateur, un peu plus intéressantes, se trouvent entrecoupées de séquences d'entraînement (éviter des barres, casser une planche) qui permettent d'améliorer les caractéristiques du personnage.

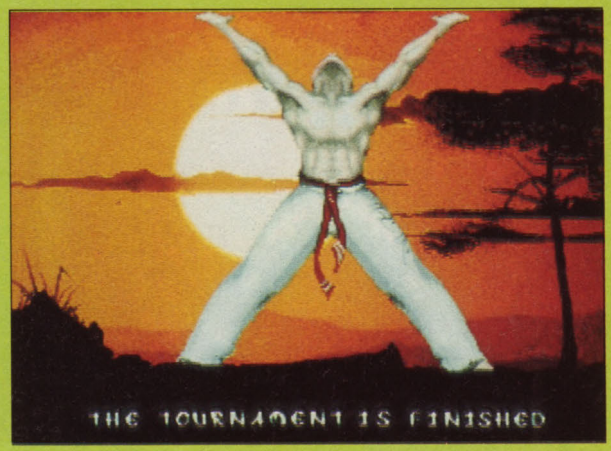
Et les programmeurs ont persillé le tout d'un soupçon de stratégie en dotant chacun de vos adversaires d'un point faible qui les rend vulnérables à un coup précis (coup de pied retourné pour l'as du bâton, coup de poing pour le clébard, coup de genou pour le type au sabre etc.). Mais avant de trouver la fameuse faille, il est décourageant de se faire massacrer plusieurs fois sans pouvoir répliquer. De plus, dès que la situation tourne au désavantage de vos ennemis, les voilà qui s'enfuient hors de l'écran, vous obligeant à les poursuivre d'un envol aussi irréaliste que peu gracieux...

Enfin, un mode tournoi permet d'opposer seize participants. On imagine bien deux joueurs en train de s'avoiner pendant que les quatorze autres poireautent dans un vestibule... Pour peu qu'il y ait des gonzesses parmi eux, c'est encore ces derniers qui s'ennuieront le moins ! Bref, seulement pour inconditionnels ou natures... contemplatives.

Une disquette Team 17 pour Amiga.

F.G.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●



BATTLEMASTER

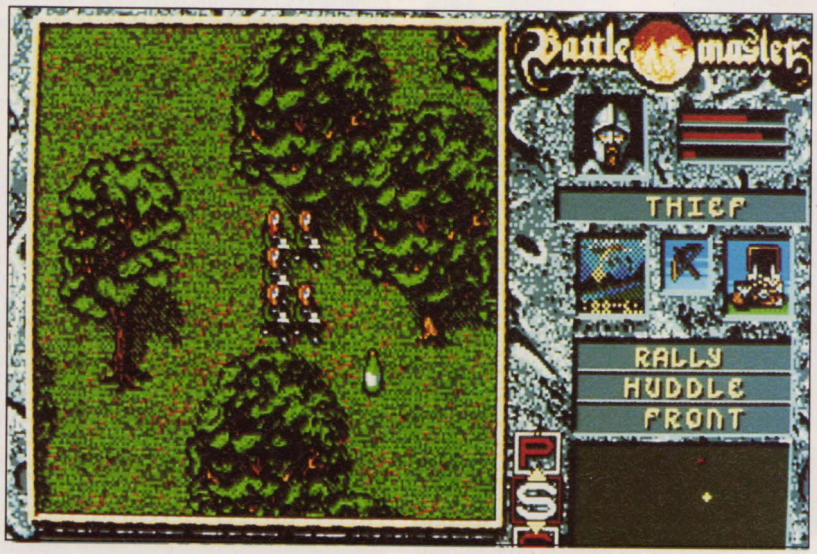
L'Age des Quatre Royaumes : dans quatre territoires, quatre races s'évertuent à se compliquer l'existence et à couper leurs cheveux en quatre.

Il y a là les Elfes grand et blonds qui créèrent le royaume d'Aldarien, les Nains frappés du délire du piolet qui ne songent qu'à creuser le sol à la recherche d'un métal magique, les Orques belliqueux qui vivent et meurent par le fer et par le feu, et bien sûr les Hommes, inventeurs de machines de mort - et que leur atavisme incline à l'expansionnisme.
L'enthousiasme que mettent tous ces gens à se chercher des poux ne tarde pas à porter ses fruits : leur petit monde se trouve bientôt réduit à bien peu de chose. C'est à ce moment qu'entre en scène le Héros, délégué par les Seigneurs de la Création, qui en ont leur claque de voir leur belle œuvre compromise par un ramassis de va-nu-pieds et de malfaisants...

D'entrée de jeu, il va falloir désigner un chef choisi parmi seize candidats. S'il ne fallait se fier qu'à la tronche, les pas beaux Orques seraient exclus manu militari. Et pourtant, en dépit de leur look de tortues ninjas aux canines hypertrophiées, ils vont se révéler de vaillants guerriers qui, bien employés, font vraiment merveille. Les Elfes au contraire apparaissent comme de bien piètres pourfendeurs d'ennemis.

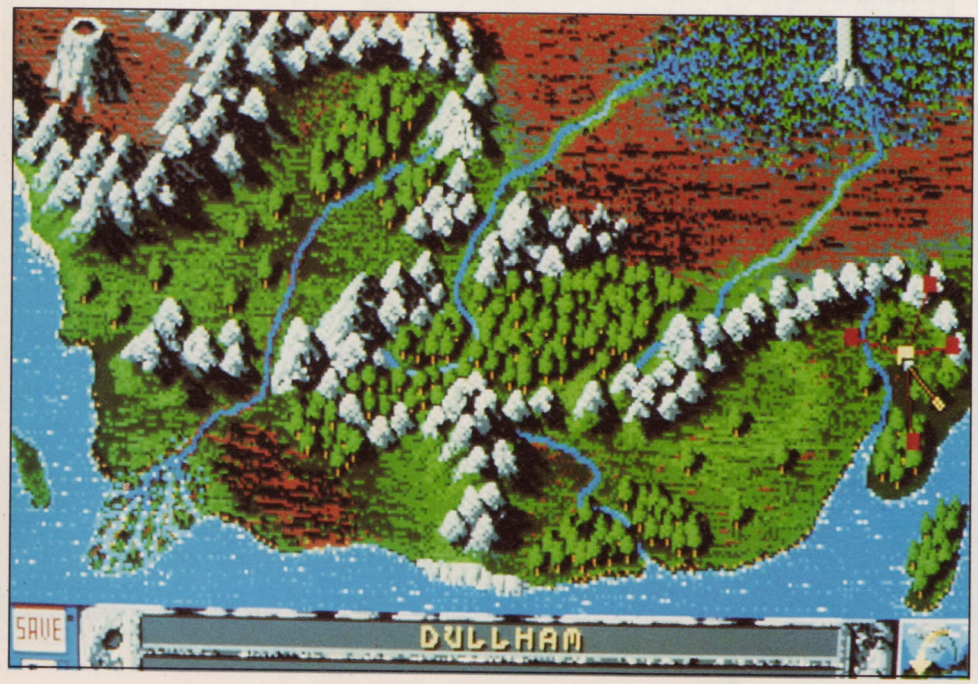
Le leader désigné, il faut lui fournir de quoi se battre : une épée pour le combat rapproché ou un arc pour cartonner de loin. L'aventure peut commencer... Il va falloir conquérir les Quatre Royaumes et rapporter les couronnes des rois déchus à l'Observateur qui habite séculairement la Tour.

Le jeu se déroule dans une fenêtre carrée bordée de différents indicateurs et icônes. En bas à droite, une sorte de radar localise les chefs ennemis - les chefs seulement, et pas leurs troupes dispersées un peu partout. Les mauvaises rencontres abondent de ce fait et les accrochages se succèdent - brefs et violents. Le bruitage aidant, le tir à l'arc prend des allures de règlement de compte à l'arme automatique qui fait littéralement exploser les victimes. Signalons en passant que notre Héros craint l'eau et qu'il suffit qu'il trempe un doigt de pied dans le bouillon pour que le jeu finisse aussitôt !



La vision - inclinée - montre le personnage principal généralement accompagné par trois ou quatre compagnons. De la formation du groupe, en ligne, en file indienne ou en triangle, dépend l'issue du combat. Une option octroie enfin une liberté complète aux compagnons. Ils déambulent alors à toute vitesse comme des mouches grouillant sur une vitre, et ils se perdent souvent. D'où l'intérêt de recenser régulièrement ses troupes, des fois que certains seraient à la traîne. Et si le moral tombe, les preux compagnons se carapateront à la première occasion.

Inutile de préciser que la quête sera semée d'embûches et pas qu'un peu ! Nos justiciers rencontreront des insectes géants, des chauves-souris vampires, des morts-vivants, des fantômes et des créatures magiques,



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

des esprits éthérés et des ballons au funeste sautillement. Et bien sûr, il devront collecter une foule d'objets, des potions pour se requinquer et des anneaux aux puissants pouvoirs, explorer des grottes, désactiver des trappes au moyen de leviers, découvrir des cachettes secrètes etc. Le danger étant partout et les vies bien fragiles, la tension s'accroît tout au long du jeu !

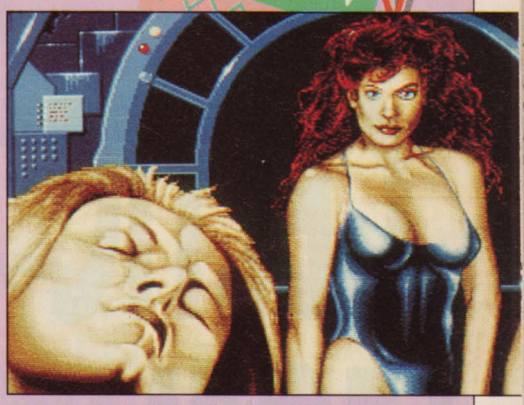
Comment ne pas se souvenir, en jouant à *Battlemaster*, d'un certain *Times of Lore*, d'antique mémoire ? Spécialisé dans le wargame, PSS a lui aussi eu envie de créer un jeu un peu orienté arcade, avec des bonshommes qui en décousent bruyamment. Les combats se limitent en fait à des tirs nourris dans huit directions. Lorsqu'ils se déroulent sous les les arbres, la visée est pour le moins pifométrique. Seuls les bruitages, quelques explosions entraperçues ça et là et les curseurs de vie témoignent de l'âpreté de l'accrochage. Ensuite, il suffit de voir qui sort vainqueur, en définitive, des frondaisons...

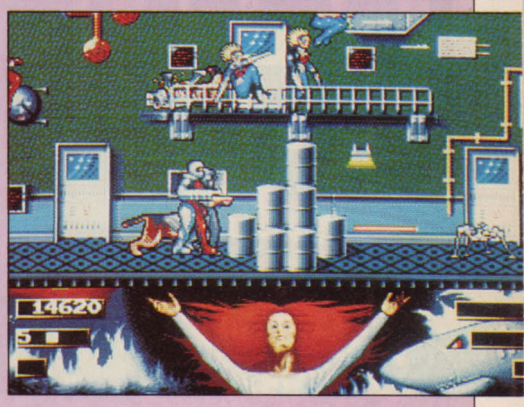
Sur le plan de l'animation, *Battlemaster* ne démérite pas. Tout au plus peut-on ressentir quelque vertige, causé par le scrolling très fluide. Et si les petits monstres s'embrouillent parfois les pixels dans la débauche de détails luxuriants illustrant ces terres mythiques, le joueur aura beau jeu - c'est le cas de le dire - de se rattraper avec des monstres de belle taille, en train d'écumer de rage et de cracher un feu d'enfer.

PSS signe là un jeu qui n'est certes pas d'une originalité époustouflante mais compense cela par une réalisation soignée et l'existence d'un manuel 100 % en français.

Deux disquettes PSS 3"1/2 pour PC et compatibles. **B.J.**

THUNDERJAWS





A la suite de mystérieuses disparitions qui ont eu lieu dans l'océan Pacifique, deux agents secrets en combinaison de plongée partent à l'assaut d'une succession de bases sous-marines au cœur desquelles se camoufle l'ignoble Madame Q (ne rigolez pas, ça vaut toujours mieux que "Madame W.-C." ou "Madame P.P.", prononcés avec l'accent anglais) - dont on nous dit qu'elle se livre à de terribles expériences destinées à transformer d'innocentes victimes en femmes-lézards...

A partir de ce scénario bouleversant d'originalité, le programme alterne les séquences sous-marines (plutôt faciles) et celles qui se déroulent à l'intérieur de la base (plus confuses et d'une difficulté extrême). Dans les premières, nos deux héros, armés de harpons, doivent affronter des requins mécaniques, des batteries de DCA ou d'autres plongeurs et peuvent ramasser des armes (flingues, lance-flammes, lance-torpilles etc.) ou des capsules d'oxygène qui remontent leur niveau d'énergie. La sensation de déplacement dans l'eau se trouve bien rendue, et c'est un réel plaisir que de voir les cadavres de vos ennemis remonter doucement des abysses et flotter ensuite à la surface !

Au sein (et lequel !) des repaires qui abritent Madame Q et ses âmes damnées, un frit'em up classique vous attend, dans lequel les personnages peuvent grimper sur des corniches et cribler de balles de tout calibre un maximum de vilains, sans oublier le traditionnel, sempiternel et inévitable monstre de fin de niveau.

Mais mis à part quelques détails (les projectiles tirés par la DCA peuvent aussi atteindre vos ennemis ; il est possible de sauter et se retourner en l'air pour tirer derrière soi... Pratique, mais pas très réaliste !) le jeu manque d'originalité et ne présente d'intérêt qu'en mode deux joueurs. Le programme vous envoie alors deux fois plus d'ennemis, mais on peut, pour y parer, mettre au point de petites stratégies rigolotes comme couvrir son camarade tandis que celui-ci s'empare d'une arme puissante et détruit le sas d'entrée d'une des bases. De plus, le temps de chargement se révèle incompréhensiblement long et les graphismes souvent insuffisants ; mais les programmeurs ont quand même insufflé au jeu un petit côté James Bond pas désagréable, avec des écrans géants retransmettant l'image de Madame Q éclatant d'un rire démoniaque ou mieux, de pulpeuses gonzesses blondes qui se jettent à vos pieds une fois libérées !

Comme on pouvait s'y attendre avec un titre pareil, la musique reprend le thème musical des *Dents de la mer*. Cependant, ce repiquage en forme de clin d'œil n'empêche pas l'excellente partition d'être digne des meilleures bandes originales qui illustrent les films d'action. Autre bonne surprise : le maillot de bain moulant aux reflets argentés de Madame Q - qui, loin d'être ignoble comme on voudrait nous le faire croire, porte très bien son initiale et accède à l'unanimité au titre envié de méchante aventurière la plus sexy de l'histoire de la micro !

Effet "loup de Tex Avery" garanti : waoooouuuuuuuuh !

Une disquette Domark pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et Amstrad CPC. **F.G.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

CELTIC LEGEND

Pour qui aime les combats mythiques, le fracas des masses sur les boucliers, le doux bruit de la lame d'acier tailladant la chair et l'odeur étrange du sort fraîchement lancé...

Pour commencer, choisissez votre camp... Si votre choix se porte sur Eskel-le-Bleu, loyal représentant des forces du Bien, vous vous retrouverez à la tête d'une armée composée d'engagés volontaires venus de tous les horizons : soldats, chevaliers, magiciens, cyclopes, hippopodes, anges et archanges.

Si au contraire, vous préférez incarner Sogrom l'écarlate (aurait-il lu Hawthorne ?), vos troupes seront composées du pire ramassis de malfrats que la Terre ait jamais porté... Sogrom, à qui tout est bon pour faire le mal, emploie une troupe de mercenaires constituée de sorciers, d'orques, de gobelins, de démons, de dragons, de trolls et même de squelettes de sorciers tombés au champ d'horreur et ramenés à la vie par magie noire (l'écologie étant à la mode, même les forces du Mal se doivent de goûter aux bienfaits du recyclage !). La lutte, enfin, se déroule sur une série de vingt-trois petites îles, que chaque camp s'efforcera de conquérir une à une par sauts de puce successifs...

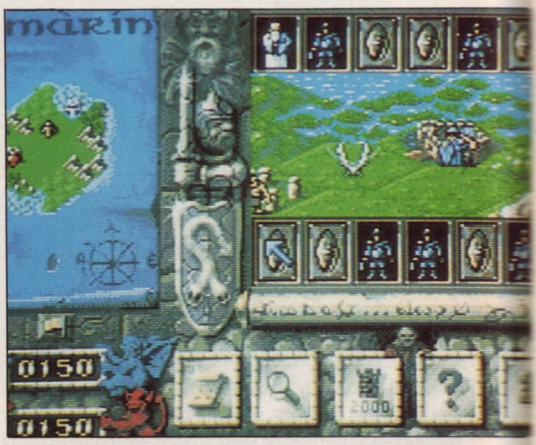
Les déplacements de vos troupes s'effectuent sur une carte de l'île, découpée en hexagones.... Chaque groupe dispose de points de mouvement et se déplace au rythme du plus lent de ses membres. Heureusement, il se révèle possible de scinder vos troupes en plusieurs parties, de façon à rendre certains détachements beaucoup plus mobiles.

Quant aux combats, ils sont représentés en vue rapprochée, où chaque corps à corps donne lieu à de petites animations - un peu trop répétitives à mon gré (les coups de gourdins s'assènent à la chaîne, comme à l'usine !).

Vous dirigez chacun de vos soldats dans des décors là encore quadrillés d'hexagones à peine visibles et vous lancez des sorts. La magie tient en effet une place importante dans les affrontements... En plus des quelques sorts rigolos dont nous vous parlions le mois dernier (voir n°51, page 12), citons au passage le coup de l'amnésie, qui fait perdre tous ses moyens au lanceur de sorts adverse, ou bien le sortilège qui permet de rendre un de vos soldats invisible. Chaque malédiction lancée vous coûte des points de magie, et il apparaît donc vital de contrôler les pentacles, véritables "sources" de magie défendues par les indigènes de l'île - créatures neutres mais farouchement déterminées à protéger leur bien.

Les châteaux donnent droit eux aussi à des points de magie et de plus vous y serez en sécurité, puisque votre adversaire n'a pas le droit d'y employer ses maléfices.

Tous les éléments se trouvent donc réunis pour l'élaboration des stratégies pleines de finesses qui font tout le charme de *Celtic Legend* !



Doté d'un excellent scénario et géré par un système d'icônes auquel on s'habitue très vite, le jeu bénéficie d'une bonne réalisation, bien que ses graphismes (façon *Drakkhen*) manquent parfois un peu de finesse.

Et même si l'ordinateur constitue un excellent adersaire (observez bien ses tactiques afin d'affiner les vôtres !), *Celtic Legend* se révèle beaucoup plus amusant à deux joueurs. En écrasant vos copains grâce à des machinations dignes des stratèges les plus grands, vous ferez une nouvelle fois la preuve de votre intelligence supérieure !

Une disquette Ubi Soft pour Amiga. Egalement prévu pour ST et PC. **M.L.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Les compilations à Confo :
maxi-cadeaux ...
... en coffrets "micro" !

COMPILATION DE 6 JEUX

Pour AMSTRAD CPC

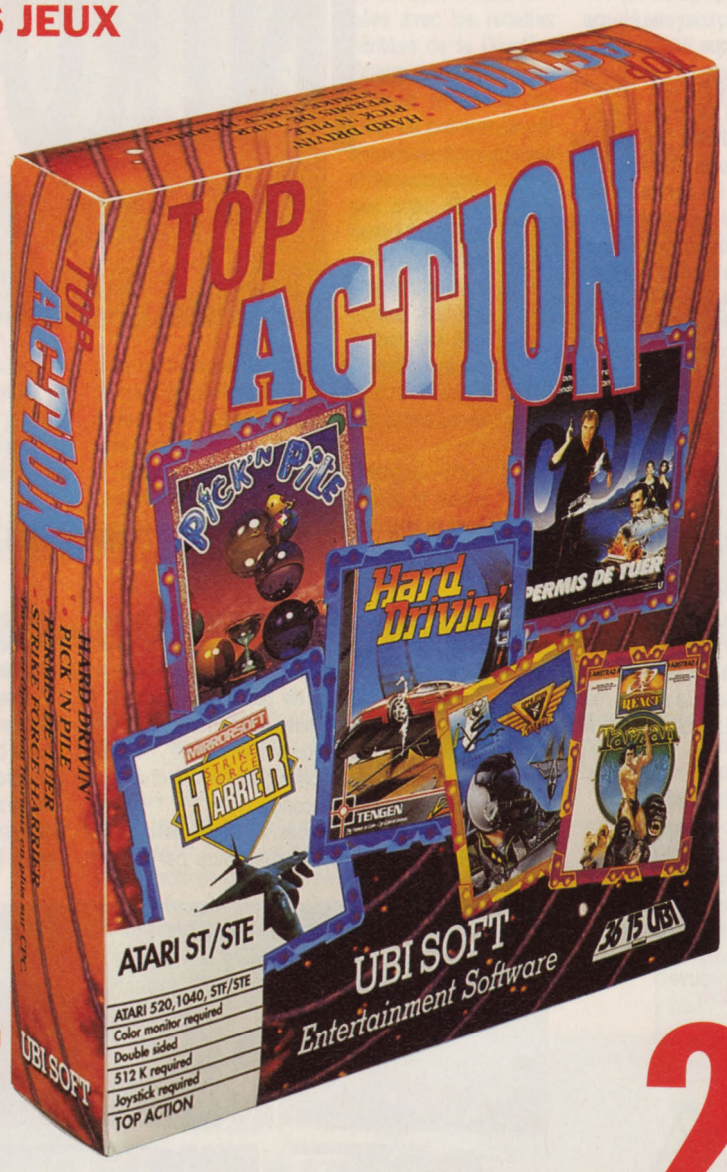
- HARD DRIVIN'
- STRIKE FORCE HARRIER
- PERMIS DE TUER
- PICK'N PILE
- OPERATION HORMUZ
- TARZAN

La cassette

149 F

La disquette

199 F



COMPILATION DE 4 JEUX

Pour AMIGA, ATARI ST, PC 5"25 et 3"5

- HARD DRIVIN'
- STRIKE FORCE HARRIER
- PERMIS DE TUER
- PICK'N PILE

La disquette

249 F

Prix valables jusqu'au 30 novembre 1991.

Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Liste des magasins : 3615 CONFO

FLIGHT OF THE INTRUDER

La plupart des simulateurs de vol proposent des avions récents truffés de technologies de pointe, ou alors s'attardent sur les grandes heures de l'aviation, l'époque des Guerres mondiales notamment.

Flight of the Intruder nous ramène en juillet 1965, en pleine guerre du Vietnam. Le Gruman A-6 surnommé "Intruder" vient d'être livré à l'Aéronavale américaine qui croise dans le golfe du Tonkin. Leur première attaque est menée contre les centrales électriques de Hanoï. Exploitant à fond leur mobilité, les deux Intruder font autant de dégâts qu'un raid de B-52. Utilisés aussi pour neutraliser les missiles SAM, les nouveaux avions payeront un lourd tribut : en effet, 51 A-6 Intruder furent abattus pendant la guerre du Vietnam, le plus souvent par des armes automatiques légères ou la DCA...

Le soft a été édité par Mirrorsoft et Spectrum Holobyte - un nom qui ne saurait laisser indifférents les amateurs de simulations. Lesquels se souviennent d'un certain *Falcon*, la référence sur ST. Cette nouvelle création possède d'ailleurs un air de famille avec son prédécesseur : les trames colorées qui remplissent les faces pleines de la 3-D sont les mêmes.

En plus de l'A-6 Intruder, le soft propose des missions à bord du légendaire F-4 Phantom, un chasseur assez lourdingue mais qui bénéficiait de la postcombustion.

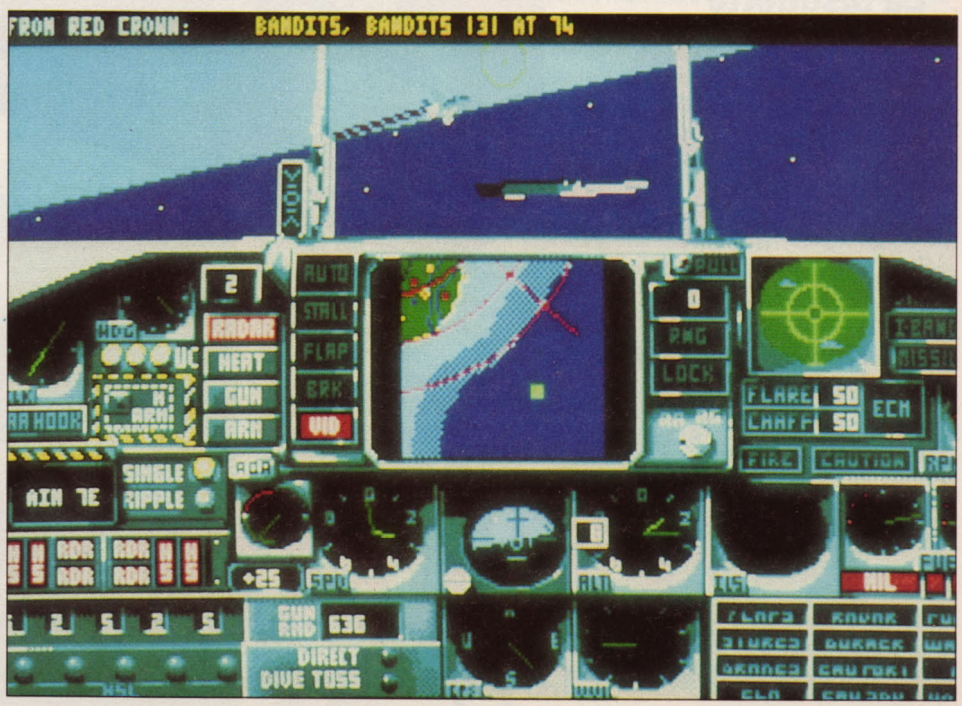
Comme *Falcon*, *Intruder* se révèle très riche en commandes. L'essentiel du pilotage se fait à la souris, mais le recours au clavier est fréquent. Le schéma qui les montre sur la double page du manuel apparaît malheureusement trop peu lisible pour un joueur en pleine action. Gare à ceux qui les mémorisent mal. Car en plus, il faut surveiller le tableau de bord ! Les cadrans et indicateurs y apparaissent tellement nombreux qu'il faut abaisser l'écran pour les découvrir en totalité . Le radar, minuscule, est parfois difficile à déchiffrer. A croire que c'est un miniaturiste qui l'a conçu.

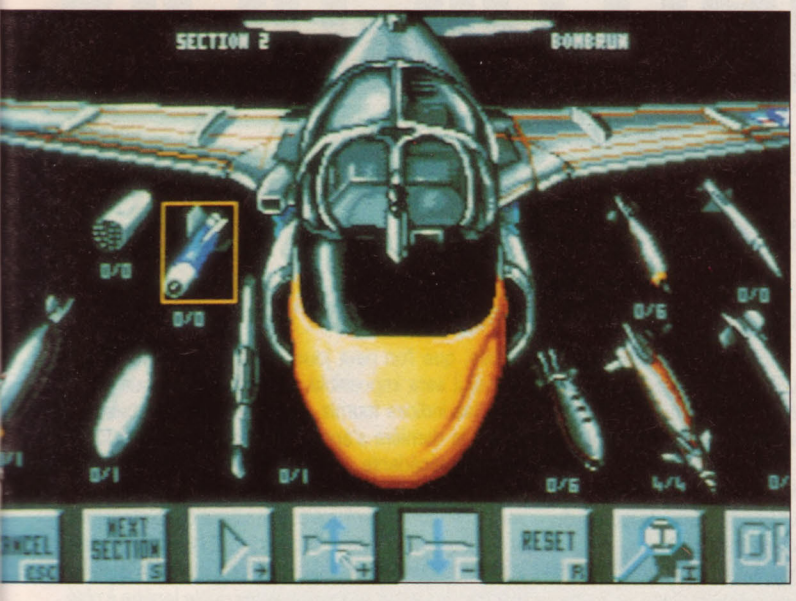
Outre les options classiques, on trouve dans ce soft la possibilité de relier deux ordinateurs par modem. L'adversaire sera censé piloter un Mig : s'il a l'apparence extérieure d'un avion soviétique, il conserve néanmoins le tableau de bord du Phantom.

Peu de changements à vrai dire sur le plan graphique depuis *Falcon*. Les installations au sol sont toujours aussi bien rendues, avec force détails et des perspectives bien gérées. On peut néanmoins regretter les traits rouges rectilignes à l'arrière des avions, un excès de réalisme à mon avis. Ces prétendues traînées transforment le Mig en cerf-volant du plus mauvais effet et

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●





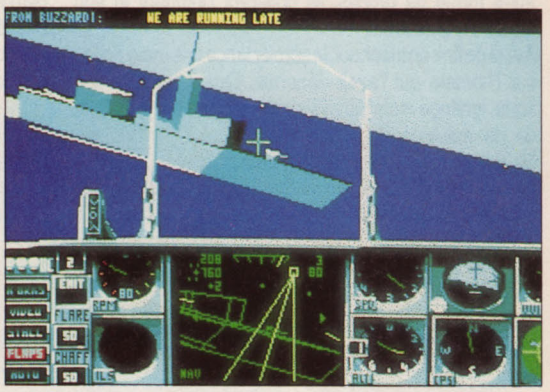
électronique qui permet de larguer juste et au bon moment. Dans les grandes lignes, les attaques au sol sont encore menées avec les recettes héritées de la Dernière Guerre mondiale. Les intrusions en basse altitude, de préférence par mauvais temps ou de nuit et des accrochages avec différents Mig (17, 19 et 21) figurent au programme. Les occasions d'y laisser des plumes ne manquent comme en témoignent les alarmes qui s'allument sur le tableau de bord. Et de retour sur le porte-avions, les films pris en vol sont visionnés.

Enfin, le manuel - en (bon) français - s'accompagne d'une notice qui raconte le destin tragique du Vietnam, depuis l'occupation française jusqu'à la débâcle américaine de 1974.

Bien que mettant en œuvre des avions maintenant démodés, *Flight of the Intruder* n'a rien à envier aux simulateurs de chasseurs actuels. L'absence de cockpit holographique, la nécessité de faire souvent appel à ses yeux pour jauger une situation lui donnent même un attrait supplémentaire que ne connaissent pas - ou mal - les fanas du fire and forget et du missile-vidéo.

Deux disquettes Mirrorsoft/Spectrum Holobyte pour Atari ST. Existe aussi sur PC et compatibles et sur Amiga.

B.J.



surtout faussent la visée à moyenne distance en montrant la cible plus grande qu'elle ne l'est. Le son, en revanche, garde toute sa crédibilité avec la voix numérisée - quoiqu'un peu nasillarde - de l'officier radar assis à droite (sur l'Intruder) ou derrière le pilote (Phantom).

Parmi les missions figurent les bombardements en piqué, assistés au besoin par DIANE, un dispositif

MOTO GRANDPRIX

Dans sa réalisation, *Moto GrandPrix* rappelle beaucoup un certain *Ford Simulator* que l'on trouve généralement dans le domaine public, donc pour pas cher - voire des clopinettes. L'avantage de *Moto GrandPrix* : il ne fait pas de pub pour une marque en particulier et surtout, on peut le lancer en mode EGA, tout de même plus riche en couleurs que l'antique CGA.

Le jeu se révèle rapide, les chutes dignes de *Continental Circus*, mais ce n'est finalement qu'un jeu de moto de plus, avec sa cohorte de concurrents et tout un tas de circuits. Bug ou incompatibilité ? En mode clavier, sur le clone de Compaq que j'affectionne, le Neiman de la moto demeura au point mort, la bécane rejoignit directos le plancher verdoyant des vaches. Gênant...

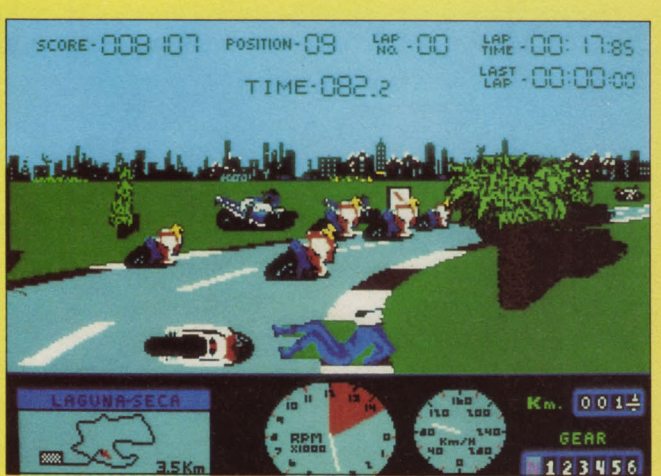
Et en plus, l'étiquette réalisée sur une modeste imprimante en mode listing et le petit manuel photocopié, ça fait un peu "cheap". La boîte en revanche fait le trottoir, faut bien vendre sa marchandise...

Il y a deux ans, on en aurait dit du bien, mais maintenant, avec les progrès que font les simulateurs, on peut franchement éviter de se fourvoyer dans ce soft et choisir d'aller musarder à la pêche. Pourquoi pas à moto, d'ailleurs ?

Une disquette Software Business pour (antiques) PC et compatibles.

B.J.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●



PLUS QUE 6 SEMAINES !

Les préparatifs battent leur plein pour que Supergames Show soit une véritable fête du jeu... Encore un peu de patience, et vous pourrez enfin vous éclater dans un salon hors du commun ! Souvenez-vous : **Supergames Show 91**, c'est du 6 au 9 décembre prochain à l'Espace Champerret.

DIRECTORY

LE PLUS ANIME DES SALONS

Un avant-goût des animations...

SPACE CAMP

La cité des étoiles !

OFFRE SPECIALE

Un bon d'entrée permanente à Supergames - pour 20 F seulement.

LE PLUS ANIME DES SALONS

Supergames Show, ce sera rien que du fun avec des animations d'enfer. Et pour que personne ne se perde dans la foule, pour que nul ne manque une miette du spectacle et des démonstrations, le salon sera divisé en différents Espaces thématiques.

A commencer par l'Espace... **Espace**, dédié au **Space Camp** - dont nous parlons ailleurs. Coktel Vision y présentera *E.S.S.* (European Space Simulator), un simulateur de navette spatiale qui est avant tout une mégasimulation d'entreprise. Il s'agit en effet de mener à bien la construction d'une base orbitale avec tous les aléas financiers que cela suppose.

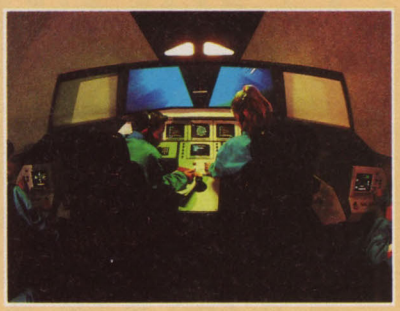
Un **Espace Réflexion** sera réservé aux jeux de l'esprit, à commencer par le roi des jeux et inversement - les échecs. Il n'est pas exclu que le Grand Maître et champion du monde Kasparov himself préside à ses destinées. Lui montrera-t-on l'inénarrable *Battle Chess* et ses pièces animées ? Voilà qui le changerait des tournois contre *Deep Thought*, l'ordinateur qui vient à bout de 99,9 % des joueurs.

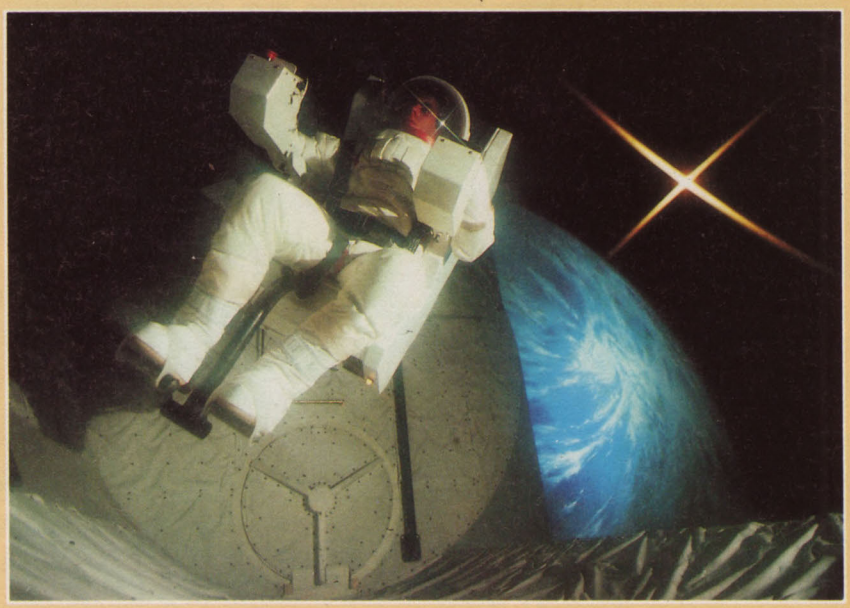
A l'**Espace Musique**, des spécialistes du clavier et des softs musicaux feront découvrir les résonances particulières des synthés. Car l'ordinateur a beau être un merveilleux outil, il ne serait rien sans le génie créateur d'un musicien. Mindscape devrait montrer *The Miracle*, le clavier destiné à la console NES de Nintendo, accompagné du soft d'apprentissage de la musique.
Une petite merveille qui réconciliera les amateurs de shoot'em up violents et les artistes dans l'âme. Il est vrai que tirer sur des canards -notes de musique - qui font des couacs vaut bien la torréfaction d'un alien...

Spécialiste incontesté du simulateur de vol mais éditeur de *Grand Prix Formula One*, Microprose exposera sur son stand une... Formule 1 rugissante. L'**Espace Sport** verra l'affrontement des sportifs de la manette (mais aussi de vrais sportifs) et des journalistes micro. Un combat inégal tant il est vrai que les auteurs de ces lignes manient bien mieux *Word* que *4D Tennis*, *Links* ou *Microprose Golf*. Quoique... Nous saurons décider les meilleurs d'entre nous (Franck, toujours en pole-position dans *Vroom*) à défendre la profession.

A ne pas manquer : l'**Espace Image/Cinéma** où vous attendent des héros de softs en séries, Prince Vaillant, les Tortues Ninjas, Captain Planet et Clyde.

Moins délirant, **l'Espace Ecole** sera animé par Adi, le sympathique extraterrestre du stand Coktel Vision qui sait s'y prendre pour rendre attrayantes les matières les plus rébarbatives des programmes scolaires.





Bayard Presse (*Okapi*, *Phosphore*, *Je bouquine*...) y manifestera également sa présence.

CD-ROM, CDI et autres systèmes multimedia seront largement représentés. Depuis le temps qu'on en parle... Les visiteurs pourront enfin se faire une idée précise de leurs fantastiques capacités visuelles et sonores avec des jeux d'aventure dont les personnages s'expriment dans l'une ou l'autre de six ou sept langues, avec des images animées comme sur un magnétoscope et du son de qualité laser. De quoi regarder ensuite d'un œil torve les pauvres disquettes qui n'alignent, face aux 650 Mo d'un CD bien tassé, pas même un tout petit méga et demi !

Des **Espaces**, il y en aura évidemment plein d'autres, présentant des championnats dotés de prix plus attrayants les uns que les autres (des consoles et des montagnes de softs à gagner) des invités de dernière minute (surprises garanties) et des avant-premières, juste à point pour Noël. Vous ne voudriez tout de même pas manquer ça ?

En vedette au Supergames Show...

LE SPACE CAMP DE PATRICK BAUDRY

Le grand rendez-vous des allumés de la micro et des technologies de pointe se rapproche. Rappelons aux oublieux que **Supergames Show** se déroulera du 6 au 9 décembre 1991 à l'Espace Champerret. D'ores et déjà, le voile se lève sur les animations qui marqueront cet événement. Tout ce qui compte dans le monde du hard ludique et du soft de jeu sera évidemment présent ; et avec eux, tous ceux qui aujourd'hui préparent le monde de demain.

Près de Cannes-Mandelieu, plus de 4 000 "Spatiens", venus de toute l'Europe, ont vécu le dépaysement total que procure un vol dans l'espace. Mais avant de s'offrir une simulation de sortie dans l'espace à bord d'un fauteuil spatial ou bien un footing sur le sol lunaire reconstitué, ils auront éprouvé leur équilibre sur la chaise tournante ou le fauteuil basculant qui se renverse sur trois axes.

Et pas question de perdre les pédales : les tests intellectuels se succèdent pendant toute l'épreuve : ils devront savoir se servir d'une calculette malgré le décor qui défile vertigineusement. Ces tests s'intitulent "préparation vestibulaire aux vols spatiaux". Ensuite, l'apprenti astronaute tâte des 3 G infligés par la centrifugeuse. Ce que les spécialiste appellent "une situation contraignante". Pour se remettre de ses émotions, il a droit à un repas spatial garanti sans miettes (imaginez une cabine en apesanteur envahie par des reliefs de biscottes !). Quel goût peut bien avoir cette étrange cuisine ? Rendez-vous à **Supergames Show**, où vous pourrez déguster les spécialités lyophilisées réservées aux gastronomes des étoiles (qui ne s'en foutent pas). Ne vous y trompez pas, on ne viendra pas à **Supergames** uniquement pour s'empiffrer de crème de crevettes et de poulet à la graine de moutarde...

Des simulateurs de vol permettront de s'entraîner à l'atterrissage de la navette Hermès. Pas facile d'amener le bel oiseau en vol plané exactement dans l'axe de la piste et à la hauteur requise ! Enfin, d'autres exercices consisteront à poser un Cessna de nuit - voire un jet... Car ne l'oublions pas, avant de s'élancer dans l'espace, les astronautes ont généralement fait leurs preuves au commandes d'un avion. Le visiteur sera donc convié à faire partie d'une équipe qui devra alunir dans des conditions délicates.

Le **Space Camp** présentera aussi un scaphandre spatial. Une occasion unique de voir comment c'est fait... Supporter des températures variant, suivant que l'on est à l'ombre ou au soleil, de -50°C à +30°C, ce n'est pas rien : tout un système de régulation thermique met l'astronaute à l'abri des chauds et froids ravageurs. Ledit scaphandre doit être relativement maniable, mais en plus d'une étanchéité absolue. Dans le vide sidéral, une couture n'a pas le droit de lâcher. Sinon, le sang du fragile humain enfermé dans la coque de noix se mettrait à buller comme du champagne.

Quarante personnes faisant partie du **Space Camp** seront présentes, afin d'animer le stand. Et parmi elles Patrick Baudry, qui orchestrera les diverses activités ayant purement trait à l'espace.

1er SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES

Micro NEWS

PRESENTE

DU 6 AU 9 DECEMBRE 91

ESPACE CHAMPERRET - PARIS

METRO:
PORTE DE CHAMPERRET

SUPERGAMES SHOW 91

AVEC

NRJ

OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR UNE ENTREE PERMANENTE

AU SUPERGAMES SHOW 91 - VALABLE POUR TOUTE LA DUREE DU SALON

Renvoyez ce coupon accompagné de votre réglement de 20 F **avant le 15 novembre 91** à:

Eurexpect 181, avenue Jean Lolive - 93500 Pantin

Ci-joint 20 F par ❒ Chèque ❒ Mandat

Vous recevrez par retour votre carte d'entrée pour le SUPERGAMES SHOW 91

Nom:_____

Prénom:_____ Age:_____

Activité:_____

Adresse._____

Ville:_____ Code Postal:_____

~~120 F~~ 20 F

PRIX D'ENTREE POUR UNE JOURNEE: 30 FRANCS

SUPERGAMES
SHOW 91

LA BOUTIQUE MICRO NEWS

LE PIN'S MICRO NEWS

NOUVEAU

35 F

MICRO NEWS a réalisé pour vous ce splendide pin's de collection au tirage limité.

LE VERITABLE BLOUSON AMERICAIN EN DIRECT DES USA

L'équipe de MICRO NEWS a sélectionné pour vous ce magnifique blouson d'été satiné. Disponible en 3 couleurs : Rouge - Bleu marine - Bleu ciel et en 2 tailles : L et XL.

~~370 F~~

290 F

PRIX SPECIAL RENTREE*

*Pour les lecteurs de Micro News.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à l'ordre de la SAP - Boutique à :
SAP - BOUTIQUE MICRO NEWS, 70, rue Compans, 75019 Paris.

☐Mme ☐Melle ☐M. .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Code postal.....
Ville.....

Signature :

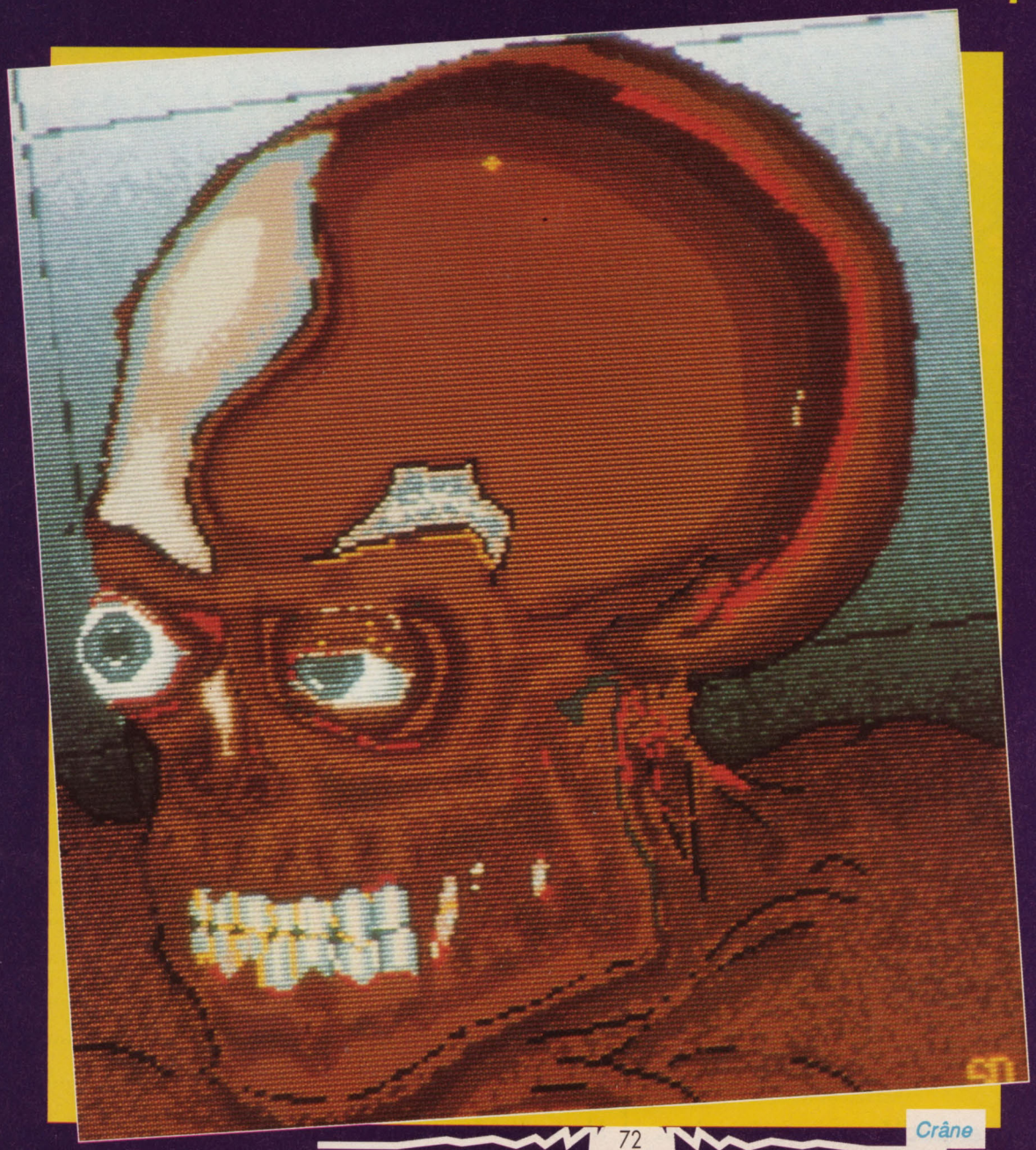
Les envois vous seront expédiés sous quinzaine.

BOUTIQUE MICRO NEWS

RÉF	DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
RL	Rouge taille L	.....	290 F	.....
RXL	Rouge taille XL	.....	290 F	.....
BL	Bleu taille L	.....	290 F	.....
BXL	Bleu taille XL	.....	290 F	.....
CL	Bleu ciel taille L	.....	290 F	.....
CXL	Bleu ciel taille XL	.....	290 F	.....
PMN	Pin's Micro news	.....	35F	.....
	Montant total :			.....

SCREEN CHOCS

Décidément, nous ne le dirons jamais assez : nos lecteurs font preuve d'un immense talent - que la concurrence doit nous envier, à coup sûr...



Crâne

Ce mois-ci, deux illustrateurs ont la vedette. **Minh Quan Duong** a 17 ans et rêve de travailler en tant que graphiste sur ordinateur. Aucun doute qu'il y parvienne un jour, même si son style est pour l'heure très nippon... En attendant ses prochains envois, voici ***Angel*** et ***Metal Fighter***.

Sylvain Decroix a 23 ans. Après 6 ans d'études de dessin, et aujourd'hui libéré des obligations militaires, il est à la recherche d'un emploi dans le domaine qu'il affectionne - la micro. A bon entendeur, salut ! En lui souhaitant bonne chance, nous vous proposons ***Crâne***.

Continuez à nous faire parvenir vos dessins sur une disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images), ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Angel

Metal Fighter

SAMOURAI

A LA CROISEE DES PARALLELES

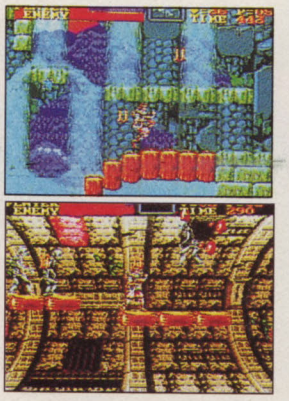
Le lundi commence le samedi dans le palais des rois martiens, sur la route de Corlay... Les gogos contre-attaquent : comment jouer à l'homme invisible en trois leçons. Au prix du papyrus !

On les sent venir les bonnes news, comme l'épice sur Arrakis, ou comme le parfum *Dune* sur le corps de bayadère d'Isabelle Adjani. Et dire qu'il y en a qui affirment que l'olfactif est facultatif. Pas étonnant qu'ils lisent n'importe quoi et que la puanteur de certains écrivaillons consolistes ne les choquent guère !

NINTENDO DIVINE ENDURANCE

"Etre véridiques : peu de gens le savent ! Et celui qui le sait ne veut pas l'être. Moins que tous les autres, les bons." (Nietzsche)

A peine remis de nos émotions après les merveilles graphiques de Super **Ghouls'n' Ghosts** (de Capcom), nous ne pouvions en rester là. Alors rappelons à nos chers lecteurs que **Mac & Joe** (de Data East) et le superbe **Castlevania 4**, de Konami (traduit directement du japonais, le titre donne *L'antre démoniaque de Dracula*) ainsi que **Lagon** - de Kemco - seront tous trois disponibles quand vous déchiffrerez notre prose...



Capcom, l'inventeur d'**Area 88**, **Final Fight**, et du sidéral **Super Ghouls'n' Ghosts** (encore !) va frapper fort : le très attendu **Street Fighter 2** se trouve en préparation et - chose encore plus cool - **Magic Sword aussi**. Dans ce dernier, comme en arcade, vous pourrez jouer à deux simultanément ou même, en mode un player, diriger deux personnages en même temps. Des pastilles de "power up" et une panoplie d'armes intéressantes seront à votre disposition - on ne sait malheureusement pas quand...

Dans le genre flipper démoniaque, Naxat met son grain de sel SFC avec **Naxat Super Pin Ball**, qui renoue avec tout le savoir nippon. Tâchant de coller à la réalité du point de vue technique, ce pousse-boule médiéval et sulfureux qui bénéficie de décors variés peut se révéler un truc super.

Xardion, de chez Asmik, marquera selon les éditeurs un inoubliable changement dans le monde consolien du moment. En effet, ceux-ci ont décidé de jouer le côté animation (très prisé chez les Nippons) en faisant alterner phases d'action et démos animées - le tout à une cadence soutenue, pour vous donner (je cite) "l'aisance d'un maître ninja". Espoirs fondés ou non ?

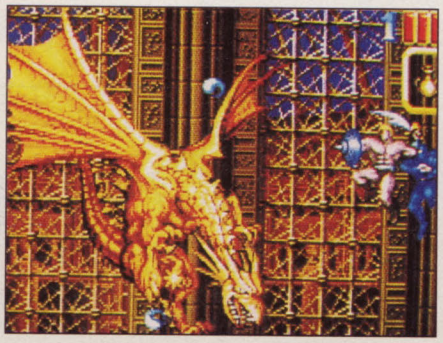
Angel (la boîte d'édition, naturliche) se lance à la conquête des consoles avec un énième jeu d'action-rôle - celui-ci est prévu pour courant novembre - qui porte le nom enchanteur de **Knight Gundam's Legend**.

A chaque apparition ou presque de ce robot quasi légendaire (au Japon) le soft dans lequel il traînait ses boulons se révélait d'une insigne médiocrité. Après le jeu de plate-forme, la simulation spatiale, le jeu de la balle au prisonnier, voici donc un jeu où vous blindez dans les entrailles d'un tas de ferraille. Ça sera peut-être bon cette fois-ci puisque ce n'est pas Banpresto qui le supervise (chouette)...

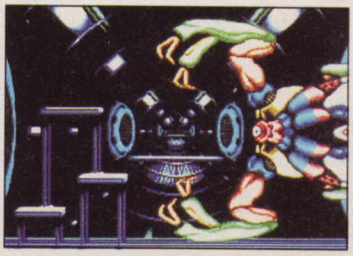
Castlevania 4

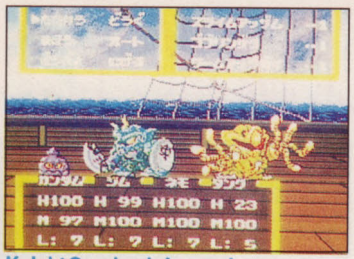
Naxat Super Pin Ball

Magic Sword



Xardion



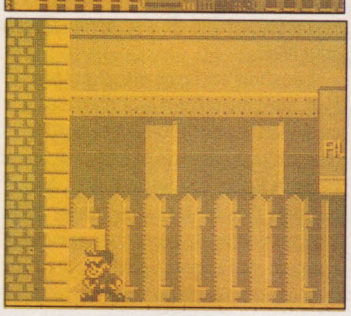


Knight Gundam's Legend

A noter la commercialisation courant décembre de **Thunder Spirit** (Emi) plus connu en France sous le nom de **Thunder Force 3** sur la Sega Mega Drive. Attendez-vous à une production de grande qualité, nous avons eu l'occasion de le voir tourner sur une bande vidéo envoyée du Japon, ça dépote un max !

UN HAWK DE PLUS...

Après le film, le jeu... mais quel soft - mes aïeux ! Une réussite complète et dans les grandes largeurs. Que cela soit dans la version Amiga présentée dans la rubrique news ce mois-ci ou dans celle qui sera bientôt disponible sur Game Boy et que nous avons le plaisir de vous proposer, c'est le panard !



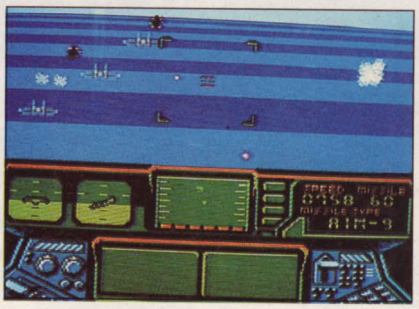
Quasiment plongé dans le scénario du film, le joueur se retrouvera dans la peau de Eddie Hawkins... contraint de repiquer au massacre et de faire à nouveau le gentleman-cambrioleur. Tout irait comme sur des citrons à roulettes, si une bonne n'avait pas reçu l'ordre de le surveiller, afin de l'empêcher de voler un livre sacré ou une babiole du même genre (à vrai dire on s'en fout)). Réalisé dans un esprit très consolien, **Hudson Hawk** sur Game Boy détient tous les atouts pour vous faire rêver. Alors attendons sagement et prions pour que le jeu nous arrive très vite...

DU RAMDAM SUR LA NES

Ça surabonde sur la Nintendo 8 bits ! A commencer par **Roller Games**, une fabuleuse course contre la montre dans laquelle le joueur lancera ses trois meilleures équipes de rollermen aux trousses d'un dangereux commando qui a kidnappé le commissaire des courses de ce sport - si apprécié au 21ème siècle. Cette cartouche, qui devrait être disponible à partir du mois de novembre est réservée à un seul joueur. Elle permet de sauvegarder une partie en cours grâce à un password ou mot de passe très pratique. Avis au voltigeurs...

Roller Games

Toujours de l'action, mais cette fois très haut dans le ciel ! Avec **Top Gun - The Second Mission**, de Konami. Deuxième volet des folles aventures des pilotes *Top Gun* - à ne pas confondre avec *Top Fun* au cinéma - vous pourrez enfin apprécier à leur juste valeur les terribles chasseurs soviétiques et leurs superpilotes, qui rêvent de vous faire bouffer votre manche à balai. De nombreuses améliorations ont été apportées pour permettre l'exécution de



Top Gun

CATASTROPHE !

Dans le précédent numéro de Micro News, nous avions déjà eu l'occasion de vous parler de **Super Commander** (de Hori) - un joypad de conception simpliste et aux fonctions limitées.

Nous l'avons testé sous toutes les coutures et observé en particulier son comportement dans les shoot'em up. Une véritable horreur ! Pas de tir automatique, juste un ralentisseur qui ne fonctionne pas toujours (cela dépend des jeux). Mais là ou l'addition devient lourde, c'est quand il faut - pour avoir le "rapid fire" - acheter le **Super Turbo**, testé le mois dernier. Les deux vous reviennent alors à plus de 400 F, ce qui commence à faire un peu lourd à digérer. Les Japs auraient-ils des faiblesses de temps en temps ?

Maniabilité : 5
Confort : 5
Ergonomie : 2
Prix : 1

ASCII DESSUS LE PAD

Tous les mois, vous avez droit au test d'un ou de plusieurs joypads destinés à la SFC. Ce mois-ci, c'est le tour d'un joypad de création ASCII. A retenir et à acheter...

Equipé de toutes les options dont un joueur invétéré peut avoir besoin, il ne coûte pas pour autant plus cher que les autres... Pour la modique somme d'environ 240 F, les propriétaires d'une Super Famicom pourront régler la fréquence de tir des quatre boutons X, Y, A et B, de même que celle des boutons Left et Right... et employer le ralentisseur pour passer certains endroits délicats ! Disponible chez *Euro Loisirs, 20, rue Littré, 75020 Paris.*

Maniabilité : 5
Confort : 5
Ergonomie : 4
Prix : 5

loopings, des vrilles etc., et atteindre des pointes de vitesse superieures à Mach 2. Bref une simulation des plus impressionnantes pour une machine plutôt ancienne mais qui n'a pas encore dit son dernier mot. Commercialisation prévue courant novembre.

Non, il ne s'agit pas du prochain James Bond, encore moins des Jeux Olympiques d'Hiver 92 ! Mais tout simplement du monde merveilleux des sports d'hiver de Rodney. **Ski or Die** pourrait presque se traduire par "marche ou crève", slogan lqui ne donne pas vraiment envie de s'adonner aux activités de neige qu'il est possible de pratiquer dans cette nouvelle simulation sportive. A vous donc de skier - certes plus pour le plaisir, mais quand il va de votre vie... D'autant que cinq espèces d'individus vous mettent des bâtons dans les jambes ! Mais tels que je

Ski or Die

vous connais, vous ne vous laisserez pas pas faire... Alors bonne chance, c'est aussi pour novembre.

Adaptée de la borne d'arcade sur pratiquement tous les micros et bon nombre de consoles, il aurait été "bouleversifiant" de ne pas voir débouler sur la Nes cette conversion des **Simpsons**... Même scénario que sur l'Amiga (ou presque) : le jeune Bart se voit confronté à une véritable meute d'extraterrestres négatifs, qui font rien qu'à embêter les habitants de la Terre. Comme vous l'avez compris Bart Simpson, c'est vous ! Alors ce qui vous reste à faire, c'est de lutter avec les moyens du bord - qui se traduisent par des options en tout genre. La version Nes cartonne un max ! Ne la manquez pas.

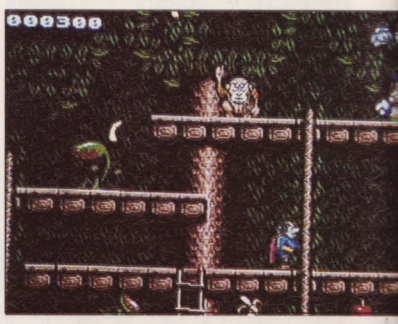
Toujours pour novembre, **Power Blabe** - aussi sur la Nintendo 8 bits...

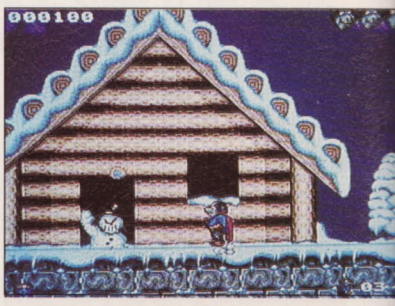
NEC PERSISTANCE DE LA VISION

"Pour les purs, tout est pur, - ainsi parle le peuple. Mais moi je vous dis : aux porcs, tout paraît porc !" (Nietszche)

Nec est encore et toujours synonyme d'abondance. Ça foisonne !

A commencer par **Fighting Run** (de Nihon Bussan) une simulation futuriste dans laquelle le joueur doit affronter dans une course impitoyable un ou plusieurs robots, chaque course se déroulant selon un scrolling vertical. En fonction des points





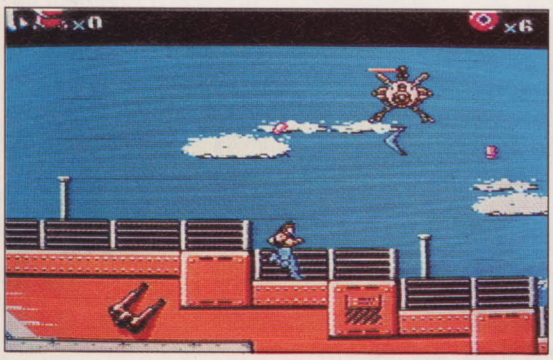
Impossamole

d'énergie et de force acquis au cours du jeu, le participant peut configurer sa machine de manière à obtenir une puissance de défense ou d'attaque plus importante. Des options peuvent être ramassées pendant l'action et en dehors. Une fois configurée selon vos besoins et vos réactions ludiques, la bête d'acier est à peu près certaine de s'en sortir... Prévu pour Noël.

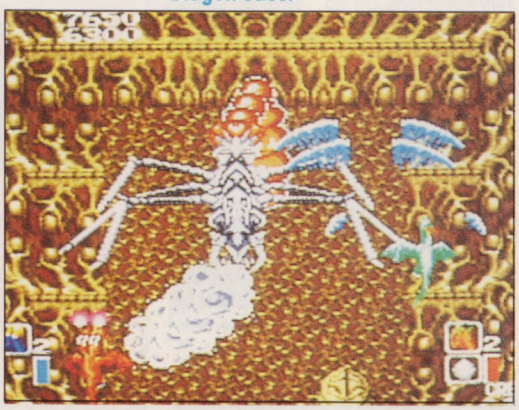
Les shoot'em up ne manquent pas sur Nec, mais quand on a la chance d'en voir un qui sort un peu de l'ordinaire, on n'hésite plus, on lui saute sur le paletot. Voici donc **Dragon Saber**, de System Soft, éditeur qui avait déjà fait beaucoup parler de lui lors des débuts de la console, puisque le créateur de **Dragon Spirit**. Aujourd'hui, le second volet de la saga se retrouve adapté pour les plus fanatiques d'entre nous. Grosse amélioration : l'option deux joueurs autorise les protagonistes à bousiller simultanément, chacun dans son coin, les ennemis qui déferlent avec un plaisir sadique sur vos dragons chéris. Patience !

Impossamole, que l'on connaît depuis un bout de temps sur micro, va bientôt pointer le bout de son nez sur la petite japonaise. A cette différence près que cette nouvelle conversion sera plus jouable, donc plus prenante. Gremlin réussit une fois encore à remettre au goût du jour une version micro qui ne se sentira pas à l'étroit dans la logithèque Nec. C'est beau et soigné, plein de couleurs et surtout pas japonais pour un yen. Il faudra cependant attendre un peu, la date de sortie n'ayant pas encore été déterminée.

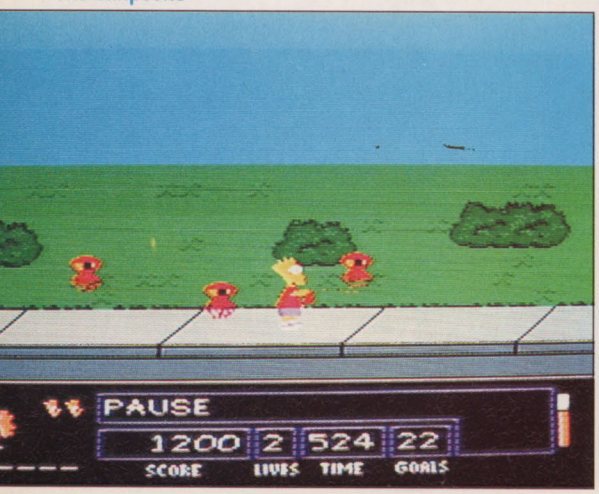
Power Blabe



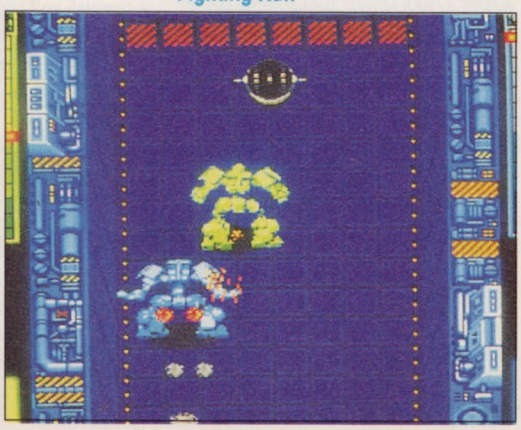
Dragon Saber



The Simpsons



Fighting Run



SEGA

L'OREILLE CONTRE LES MURS

"Je pourrais entonner un chant là-dessus - et je veux l'entonner : quoique {...} je ne puisse chanter que pour nos propres oreilles." (Nietzsche)

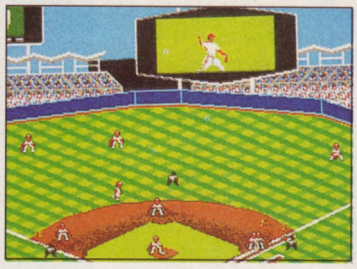
Les programmeurs d'Electronic Arts nous préparent une flopée d'adaptations de leurs plus grands succès pour la Mega Drive.

On commence avec **John Madden Football 2**...

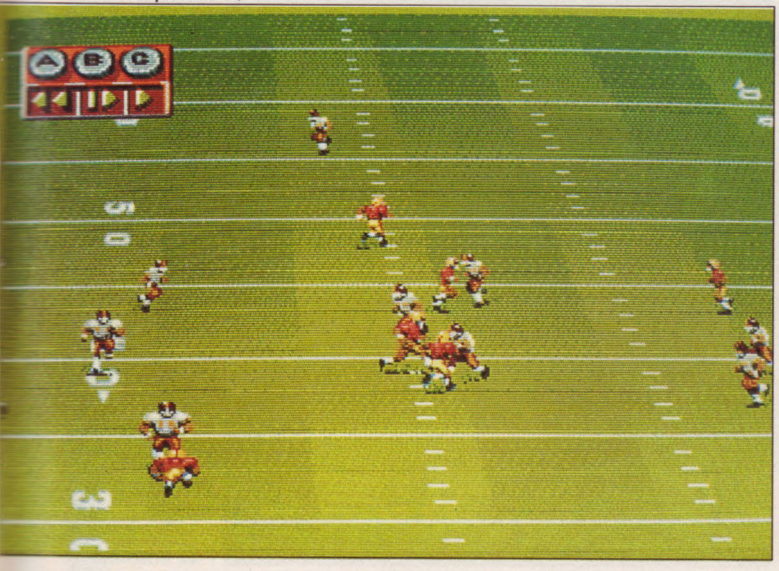
Cette nouvelle version de ce qui constituait déjà une des meilleures simulations de foot américain va encore plus loin... Vous bénéficierez tout d'abord, avant chaque match, des conseils avisés de John Madden en personne - ça ne se refuse pas ! Les sprites ont été légèrement agrandis et apparaissent désormais mieux animés ; quelques détails ont été ajoutés comme des plans sur les supporters qui manifestent leur joie après chaque touchdown... Mais c'est surtout l'intelligence de votre adversaire, contrôlé par l'ordinateur, qui a été améliorée. Plus question de lui resservir plusieurs fois de suite une tactique qui vous semble efficace... Il ne se laisse plus battre aussi facilement et anayse vos stratégies afin d'organiser une riposte en conséquence. De plus, les différentes tactiques à votre disposition se révèlent plus riches et plus complexes...

Et les programmeurs ont eu la bonne idée d'ajouter une fonction magnétoscope qui permet de revoir l'action au ralenti, en accéléré, et même image par image - le tout sous des angles variés ! Il sera bien sûr possible de choisir son équipe, mais aussi le stade dans lequel se déroulera le match, ainsi que les conditions météorologiques (pluie, neige...).

Earl Weaver Baseball



John Madden Football 2



VENTE AU MAGASIN

EURO-LOISIRS

20, rue Littré 75006 PARIS
Métro : Montparnasse
45.49.19.39
Ouvert du Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15 H à 20 H

Pour vos échanges, nous consulter

SUPER FAMICOM DISPONIBLE
AVEC 2 MANETTES - CABLE PERITEL - BLOC ADAPTATEUR CORRECTEUR DE COULEUR INTEGRE

JEUX GAME BOY
de 225 F à 245 F
CASTELVANIA 2
DRAGON'S LAIR (réédition)
HATRIS
R TYPE (réédition)
ROCKMAN WORLD
F1 RACE (réédition)
NEMESIS 2 DUCKTAILS (réédition)
BOMBER KING II
TECNO BALL
WINNER'S HORSE
KONAMIC GOLF
SUMO FIGHTER
FINAL REVERS
ALTERED SPACE
DODGE BALL
F1 HERO
CADA
WIZZARDRY
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEC
de 299 F à 479 F
RACING SPIRIT
WORLD JOCKEY
SKWEEK
MAGICAL CHASE
FIRE PRO WRESTLING
HATRIS
SPLASH LAKE CD
DRAGON EGG
NEUTOPIA II
MESOPOTAMIA
PRINCE OF PERSIA SCD
MIGHT AND MAGIC CD
WORLD CIRCUIT
SYSTEM CARD 1.5
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEO GEO
PRIX NOUS CONSULTER
GHOST PILOTS
KING OF THE MONSTER
RAGUY
SENGOKU
BURNING FIGHT
JOE LEGEND
CROSS SWORD
FIGHTMAN 8

JEUX GAME GEAR
de 245 F à 295 F
MAPPY
FENCE OF BERLIN
MAGICAL TARUROUT
MAGICAL PUZZLE
FANTASY ZONE
WAGYAN LAND
GRIFFIN
WIDE GEAR (loupe)
OUT RUN
PAT & PATTER (golf) etc...
MICKEY MOUSE
SHINOBI
GALAGA 91
DRAGON NINJA
AX BATTLER
ALLESTE

JEUX MEGA DRIVE
de 349 F à 479 F
MARVEL LAND
MERCS (COMMANDO II)
SONIC THE HEDGEHOG
ALIEN STORM
RAIDEN
OUT RUN
GOMOLA
BASE BALL 91
DINO LAND
MEGA TRACKS
JEWEL MASTER
Y'S III
WONDER BOY 5
DRAGON'S EYE
FANTASIA
ROLLING THUNDER 2
RUNARK
BEAST WARRIOR
etc...
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX SUPER FAMICOM
de 495 F à 670 F
JERRY BOY
Y'S III
DRAKKEN
ULTRA BASEBALL
DARIUS TWIN
AUGUSTA GOLF
SIM CITY
FINAL FIGHT
F ZERO
SUPER MARIO
ACTRAISER
PILOT WINGS
AERA 88
SUPER R TYPE
SUPER PROFESSIONNAL BASEBALL
GOEMON
FINAL FANTASY IV
GAMBA LEAGUE
DODGE BALL
GUNDAM F 91
SUPER TENNIS
HYPERZONE
JOYSTICK ASC 2 PAD
JB KING
PROMOS NOUS CONSULTER
POPULOUS
GRADIUS III
SD GREAT BATTLE
BIG RUN
BOMBUZAL
E D F
CASTTLE VANIA
VALISE
CABLE STEREO
ETUI POUR JEU
XE 1 SFC

BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT CHÉQUE ☐ MANDAT ☐

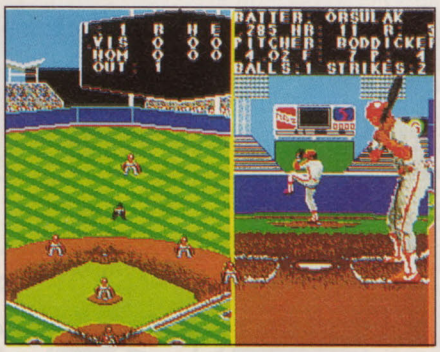
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à:

IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél: 49.39.05.72
(du lundi au vendredi)
*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel ..... + 28,00F
Console ..... + 80,00F
TOTAL A PAYER:



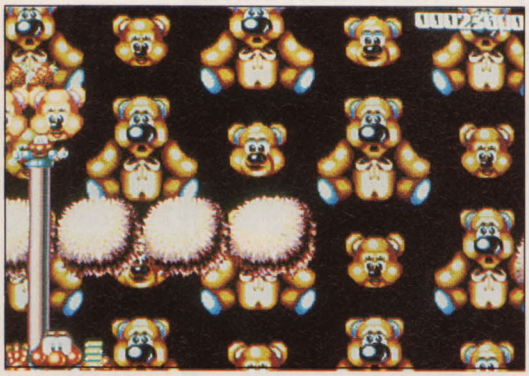
Earl Weaver Baseball

Autre simulation sportive, plus classique celle-la, **Earl Weaver Baseball**, qui vous placera sous la casquette d'un joueur de base-ball. Animations fluides et prises de vues "comme à la télé" figureront à l'ordre du jour.

Plus original, **Robocod** vous propose de vivre la suite des aventures délirantes du batracien héroïque de *James Pond Secret Agent*. Les graphismes apparaissent toujours aussi mignons et le soft bénéficie d'une réalisation impeccable.

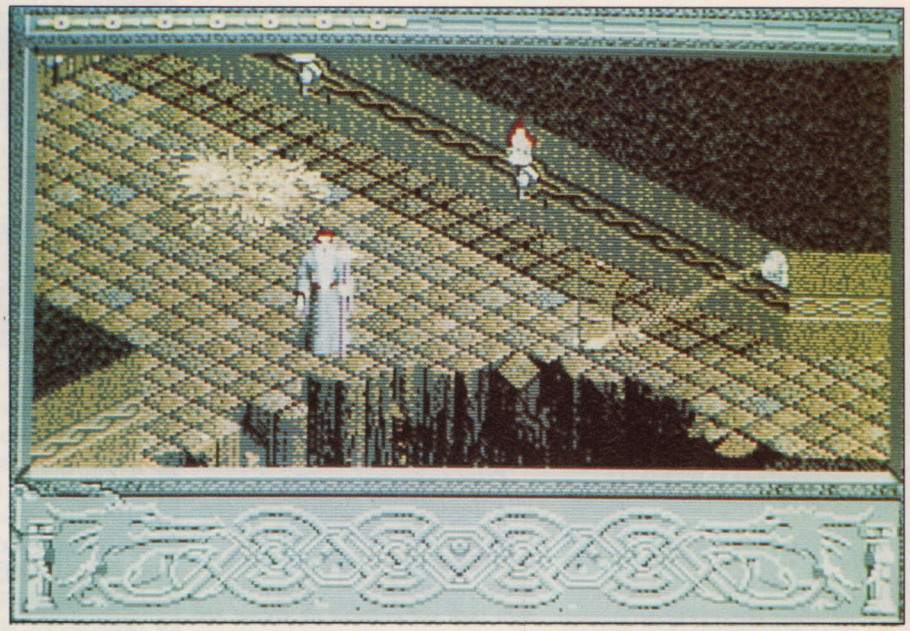
Cette fois le Docteur Maybye (qui jouait déjà le rôle du méchant dans l'épisode précédent) a mis la main sur la fabrique de jouets du Père Noël. Il est donc vital pour notre héros de remplir sa mission - autrement, nos chers bambins trouveront leurs pantoufles vides le soir de Noël !

Le jeu, plein de trouvailles sensationnelles (Robocod peut s'allonger de façon télescopique pour atteindre des objets situés en hauteur) s'accompagne d'une musique guillerette à laquelle même le personnage principal ne peut résister, puisqu'il se met à swinguer et à se tortiller en rythme à la moindre occasion. L'action ne vous laisse pas une minute de répit et c'est un vrai plaisir que de voir James Pond sauter sur ses ennemis pour s'en débarrasser, ou piquer des sprints à la manière du héros de **Sonic**.

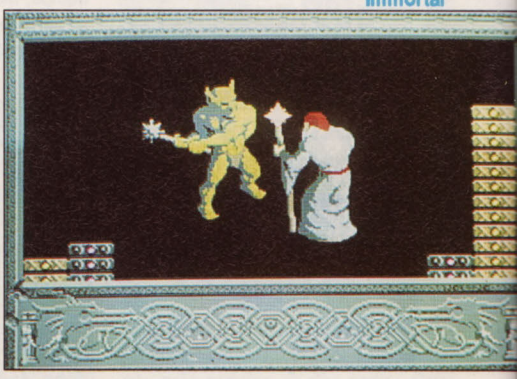


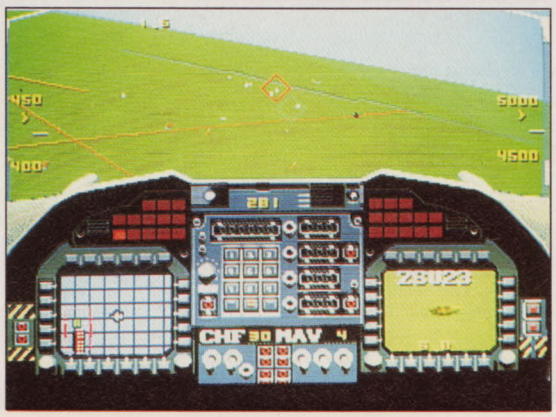
Robocod

Autre adaptation très attendue, celle d'**Immortal**; un jeu d'aventure/action aux graphismes en 3-D isométrique. Le jeu a perdu un peu de ses couleurs par rapport à la version Amiga mais reste toujours aussi impressionnant. Seule différence notable, les séquences de combat, représentées en gros plan... Les combattants deviennent alors des sprites de belle taille qui bénéficient d'animations plus détaillées, parfois à la limite du "gore" lorsqu'un troll se retrouve coupé en deux par la lame de votre épée, ou ratatiné par un coup de massue !



Immortal





Et pour terminer en beauté **F-22 Interceptor**, un simulateur de vol très prometteur... Précédé d'une séquence d'introduction animée du plus bel effet, le jeu bénéficie d'animations étonnamment fluides et d'une 3-D réussie, qui lui donnent un look proche de celui de l'arcade. On appréciera particulièrement l'éjection du pilote de son siège et le guidage manuel de missiles Maverick par l'intermédiaire d'une caméra vidéo.

De l'action et du mouvement en perspective ! A vos cockpits...

F-22 Interceptor

3615 MICRONEWS :

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE CORE GRAFX !

EN NOVEMBRE ET DECEMBRE, MICRO NEWS ET SODIPENG VOUS OFFRENT UNE CONSOLE CORE GRAFX PAR MOIS.

VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICRO-LUDIQUES SUR 3615 MICRO NEWS ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR LES PIECES DETACHEES D'UNE CORE GRAFX. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT MOIS PAR MOIS !

La Core Grafx : bien qu'étant la plus petite console 16 bits du marché, elle ne manque pas de ressources. Elle peut recevoir une foule de périphériques, ce qui en fait une console réellement évolutive. En outre, elle dispose de la logithèque la plus importante du marché français (environ 300 titres).

LA NEC PC ENGINE DUO

Après la brève mais judicieuse présentation d'il y a trois mois, voici le banc d'essai complet de la superbe *PC Engine Duo*... Rien qu'au vu de ses caractéristiques techniques, elle va en surprendre et en faire rêver plus d'un...

Dotée d'un nouveau look, elle bénéficie en outre, du point de vue technique, de nombreuses innovations destinées à améliorer le confort ludique (et le toutim) des futurs acquéreurs.

LA DUO : UN SUIVI DE GENERATION EN GENERATION

Créée en 1988 par Hudson Soft et distribuée par Nec Corporation (essentiellement au Japon) la petite console allait très vite prendre un essor considérable tant et si bien qu'on l'importa illico aux States - toujours grâce à Nec - et en Europe par le biais d'une société privée portant le label Sodipeng.

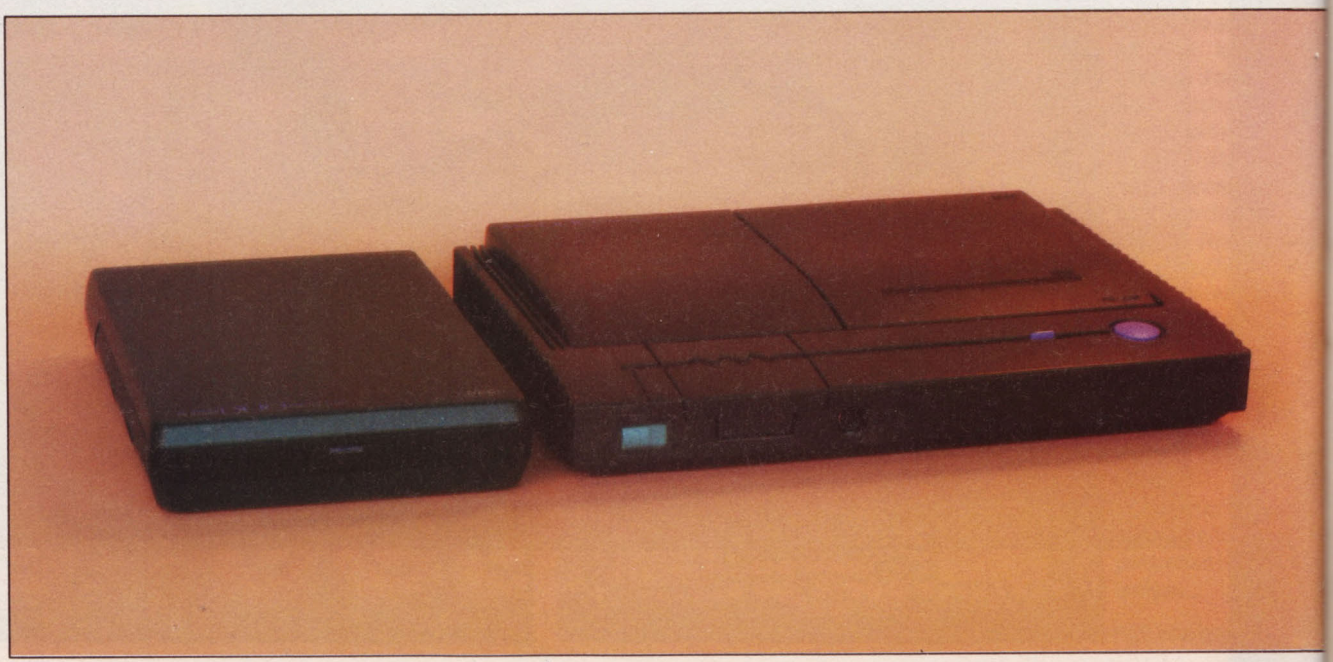
Aujourd'hui, la gamme des consoles Nec - toutes des 16 bits - tient le deuxième rang mondial derrière la Mega Drive de Sega - la Super Famicom de Nintendo, arrivée bien après sur le marché, n'ayant pas encore eu vraiment la possibilité de faire son trou (mais cela ne saurait tarder). Ce qui fait la force de pénétration de Nec dans les foyers japonais et européens, c'est sans nul doute le mode d'évolution concerté et parfaitement calculé que la marque a adopté, en créant pratiquement tous les ans une machine plus performante - mais toujours compatible avec l'ancienne... Ce qui permet aux utilisateurs de profiter sans cesse des améliorations. La **PC Engine Duo** - que nous avons le privilège de tester en avant-première pour vous - en témoigne : c'est un véritable petit bijou technologique !

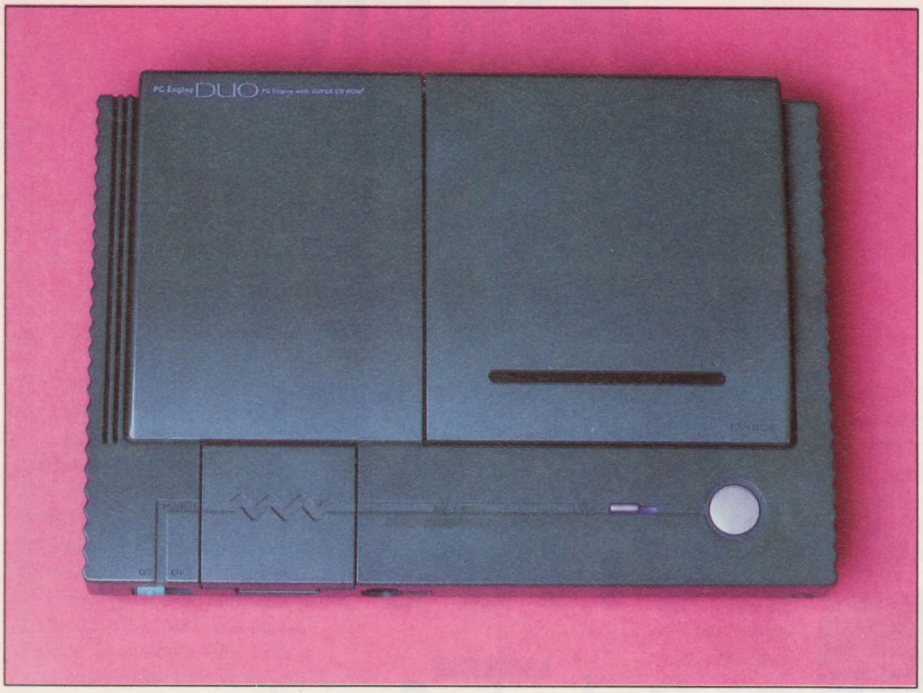
LA PC ENGINE DUO

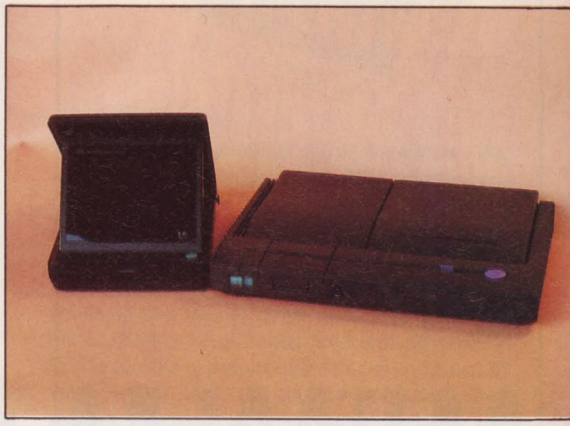
Il y a peu, donc, nous vous annoncions la sortie prochaine d'une nouvelle gamme de produits Nec/Hudson comprenant la console *Core Grafx 2* et le *Super CD-ROM 2*, ainsi que la **Duo**, que nous allons vous décrire dans ses moindres détails...

En fait, la **PC Engine Duo**, c'est ni plus ni moins une synthèse de l'ancienne PC Engine, de la première version du CD-ROM et de l'interface *Unit*. Ces trois éléments, réunis, ont connu en outre quelques améliorations - bien évidemment.

Tout comme le *Super CD-ROM 2*, le CD-ROM intégré dans l'ensemble **Duo** dispose d'un nouveau système de gestion du lecteur CD afin d'éviter les sempiternels chargements à rallonge. Le constructeur lui a octroyé un total de deux méga-octets (ou megabytes). Quand les nouveaux jeux destinés en priorité au Super CD-ROM se trouveront à disposi-







tion, cela permettra d'avoir des introductions (dessins animés, films digitalisés etc.) beaucoup plus longs et infiniment plus élaborés. (A noter : lesdits jeux tourneront quand même sur l'ancien CD-ROM...)

Considérons dans un premier temps le côté pratique de la chose... Contrairement aux précédentes consoles dites de salon - connectables sur un téléviseur - la **Duo** se présente avant tout comme une console transportable et non portable... Elle dispose d'un accumulateur (en option) qui offre une autonomie d'environ 4 heures à plein rendement - fonctionnement simultané de la console, du lecteur CD et du téléviseur portable -, et d'une dizaine d'heures juste pour la bécane.

Son faible volume facilite le transport et jouer avec dans le train ou dans une voiture ne saurait causer de difficulté. Mais ce que nous avons vraiment apprécié, c'est son look et son design - très sobres et racés, la rendant quasiment digne de figurer à côté de votre chaîne ou d'un Rembrandt (on exagère peut-être un petit peu) ; ainsi que son aérodynamisme arborant un coefficient (CX) de pénétration d'environ 0,30... je m'égare un chouia !

Autre point positif, le nouveau système d'exploitation interne à la machine, qui autorise des transferts de données trois plus rapides - très appréciable pour l'utilisation de certains softs. Et les capacités optimales restent les mêmes, avec 320 mégas de mémoire...

La **Duo** est aussi équipée d'une sortie traditionnelle sur laquelle vous pouvez connecter soit un câble RGB (pour téléviseur ou moniteur), soit le câble NTSC - au choix, en fonction de l'import - qui permet de la brancher sur le moniteur/mini-télévision de NEC, plus connu sous le nom de **C-LD 430** ou **Duo Monitor**... Il existe aussi une sortie casque et un bouton de réglage du volume - on peut donc jouer la nuit sans réveiller tout le monde, comme sur la Mega Drive.

Rappel : les données techniques qui font référence à la partie console sont celles de la Core Grafx 2 actuellement distribuée par la société d'importation et de distribution Sodipeng dans le coffret **Core Grafx Puissance 5**.

De tous les CD-ROM disponibles sur le marché ou qui ne tarderont pas à l'être, l'ensemble **PC Engine Duo** est sans aucun conteste le plus élégant de la gamme, nous ne le répéterons jamais assez.

Avis aux amateurs : la machine sera sur le marché en décembre.

Sylvain Allain

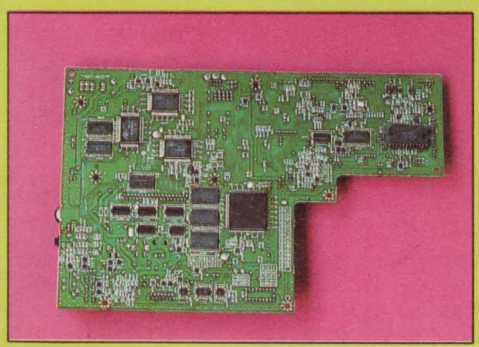
ERRATUM

Une lamentable inadvertance nous avait fait oublier d'indiquer le copyright du petit Mario que nous avions utilisé dans *Samouraï*. Le voici : TM&©1991 Nintendo. All Rights Reserved.

FICHE TECHNIQUE

Microprocesseur central : 65CO2 intégré (VLSI) Hudson Soft, cadencé à 12,2 MHz.

Microprocesseur sonore : 11 voies dont 6 FM stéréo, contre cinq pour l'ancienne Core .

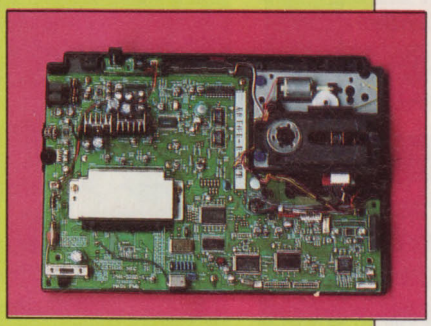


Coprocesseurs : vidéo, sonore, sprites - Hu C6270, Hu C6260, Hu C6280 sont des coprocesseurs 16 bits conçus pour fonctionner selon un principe d'architecture.

Mémoire : toujours 8 Ko RAM, 64 Ko de VRAM (mémoire vidéo) et un total de 2 méga-octets ou bytes (et non pas bits), voire 2,4 Mo de mémoire tampon, contre 32Ko pour l'ancien lecteur de CD-ROM.

Nombre de couleurs : 128 affichables simultanément sur un palette de 512, contre 256 pour la Core.

Le système d'exploitation : le nouveau système d'exploitation du lecteur CD-ROM a été entièrement élaboré par Nec à la demande et selon les besoins bien précis de Hudson Soft. Il comprend la version 3.0, équivalente à la carte Super System Card - disponible pour le même usage sur le premier CD.



Poids : 1,4 kg
Longueur : 29 cm
Largeur : 21 cm
Prix : non communiqué

LE PC ENGINE DUO MONITOR

Fiche technique

Longueur : 20 cm
Largeur : 14,5 cm
Hauteur : 3,5 cm
Ecran : 8,7 sur 6,5 cm
Poids : 650 grammes à vide
Autonomie : 3 heures (avec quatre piles 1,5 volts)
Standard : NTSC
Prise Audio/Video : oui
Prix : non communiqué

TOPS & SOFTS CONSOLES

TOP MICRO NEWS SUPERTOP — BON

TOP MICRO NEWS TOP — MOYEN

EXCELLENT — HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Et encore un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), plus une flopée de tests que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Et ce Top d'ouverture aux solutionneurs des... Top Secret ! Pour terminer, nos subtiles annotations qui vous épargneront toute erreur.

SUPER GHOULS'N' GHOSTS

(Arthur's Quest)

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

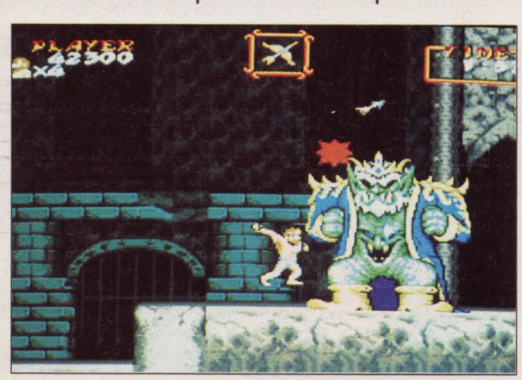
Dans les moors, au creux des valleuses, retentit le brame de l'amant royal. Illuminations médiévales et chanson de geste à réveiller les morts !

On languissait après lui depuis des mois... La date de commercialisation ne cessait d'être reportée... On l'avait entrevu au C.E.S. de Chicago... Et aujourd'hui Arthur est de retour pour de nouvelles aventures - plus fringant que jamais - et dans ce que certains considèrent comme le troisième volet de son épopée. Ce qui se discute car à vrai dire *Super Ghouls'n' Ghosts* ne constitue pas le troisième épisode de la saga, mais plutôt un mégaremix de *Ghouls'n' Ghosts* avec de multiples modifications.

Le parcours n'a guère changé, de même que la mission. Seuls les stages se révèlent complètement différents, meilleurs encore que dans la version arcade (normal, puisque ce soft a été réalisé sur mesure pour la Super Famicom). Mais ne faisons pas de comparaisons abusives. Si vous aviez craqué pour le preux chevalier dans *Ghouls'n' Ghosts*, vous allez littéralement fondre de jouissance au contact de cette sublime réalisation...

Tuture croyait que tout était fini avec la mort de Loki, mais ses espoirs de repos idyllique dans la couche de sa nivéale princesse ont rapidement tourné au cauchemar. A peine remis de ses pénibles émotions, notre pauvre paladin de Camelot se retrouve confronté aux forces maléfiques du même démon qui, manquant décidément d'imagination, ont enlevé la perle charnelle. Vous comprendrez aisément la vive réaction de son sigisbée, dont les talents d'exhibitionniste ne sont plus à démontrer (Momo, remonte ton bène !). Tout d'acier vêtu, il décide donc d'aller châtier la bête et sa horde de crapuleuses fripouilles. Sempiternel retour des choses...

Contrairement à ce qui se passait dans *Ghouls'n' Ghosts* et pour en revenir à ses prédispositions au nudisme, Arthur aura bien du mal cette fois à se défroquer, non pas à cause d'une crise de pudeur mais parce qu'il lui sera vraiment difficile de gambader dans le plus simple appareil avec la foultitude d'armures qu'il aura à son entière disposition !



Armures d'acier, de bronze, d'argent ou d'or... Toute la panoplie

PRO SOCCER

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

Une bouffée d'air pur dans les marécages du football moderne.

Avec *Pro Soccer* - l'adaptation de *Kick Off 2* - voici une des premières simulations de football sur la Super Famicom. Tout aussi réussi que sur les micros (Amiga et ST) *Pro Soccer* possède quasiment les mêmes potentialités. Bon nombre de paramètres seront d'ailleurs à gérer avec prudence et beaucoup d'attention. Forcément, puisque la majorité des icônes - comme les noms des footballeurs - sont en japonais. Va falloir dribbler selon de savants idéogrammes et ne pas s'emmêler les pinceaux !

Plusieurs modes attendent le verdict de votre appétit ludique - qualifications pour les quarts de finale, demi-finales etc. de la coupe d'Europe et du championnat du monde. Et si vous doutez de vos capacités à exploiter le ballon rond, un mode entraînement vous permet de disputer un match avec tous vos poulains cavalant des deux côtés du terrain.

Le point fort de *Kick Off 2* résidait incontestablement dans sa jouabilité ; hélas *Pro Soccer* n'atteint pas aux mêmes sommets : on est au regret de constater que la balle se révèle difficile à maîtriser - trop souvent reprise par un des adversaires, qui exécute un vache de tacle malgré le bon dribble que vous venez de sortir de derrière les protège-tibias.

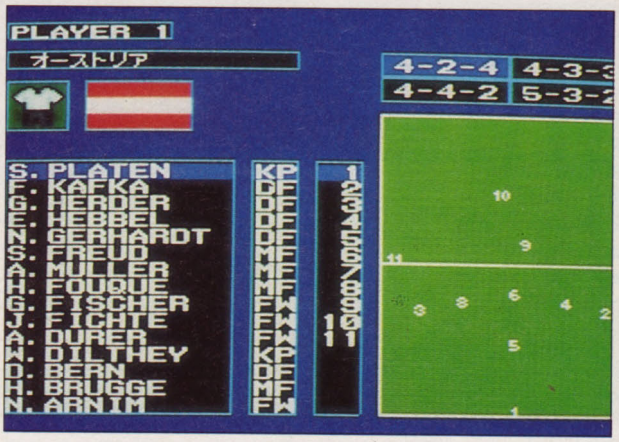
Heureusement, la fluidité figure au rendez-vous... Le scrolling multidirectionnel se révèle très rapide, parfois même un peu trop, et la vue globale du terrain très efficace, surtout lorsqu'on participe à un match contre la terrible console - qui ne vous laissera pas un moment de répit. De plus, dans cette superbe simulation tout est réglable, y compris au moment crucial du corner. Vraiment le pied pour les tricoteurs à crampons - les anciens se souviendront du célèbre tandem marseillais Magnusson-Skoblar.

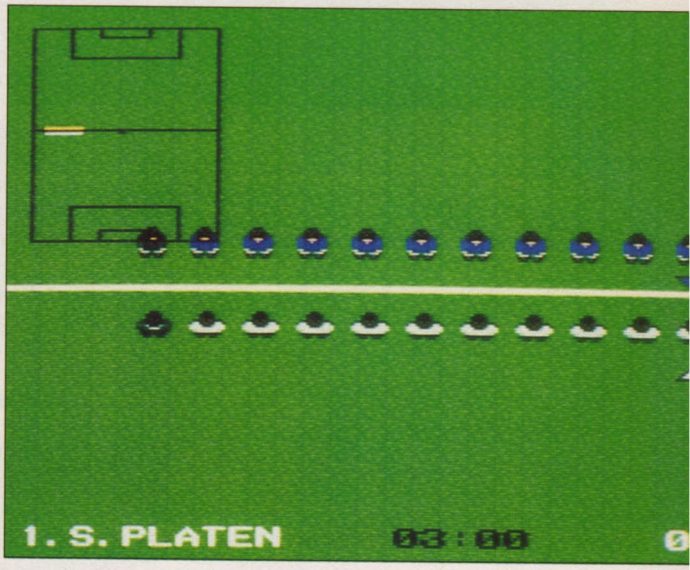
Quant au côté sonore, il vous plongera délibérément dans une ambiance à la limite du hooliganisme et de l'hystérie collective. Et on peut choisir un thème musical différent pour illustrer chaque rencontre.

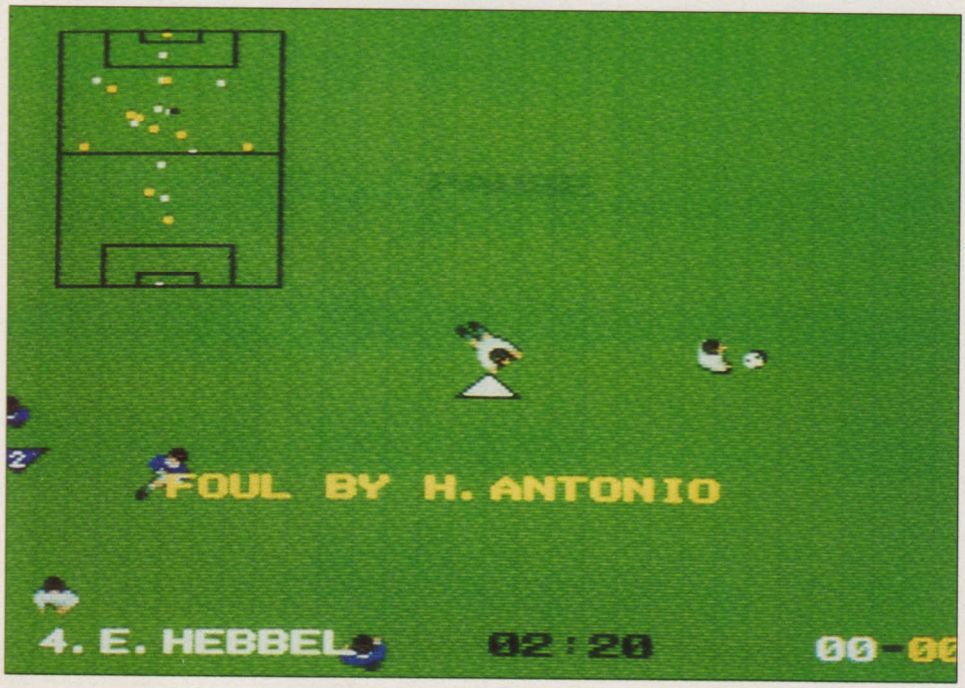
Tiens, le foot n'est pas encore complètement foutu !

Cartouche Imaginer Co., Ltd (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Nintendo Super Famicom.

Z.BIG.



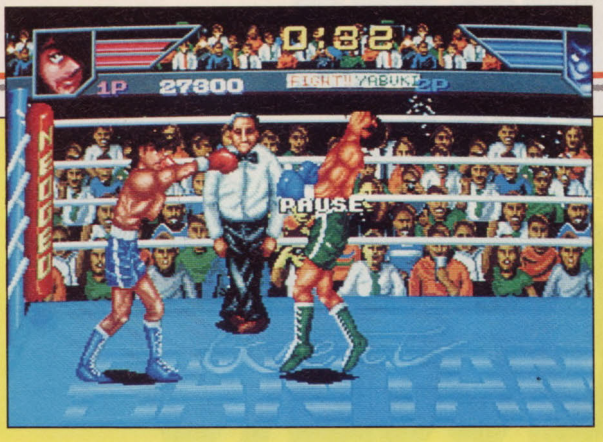


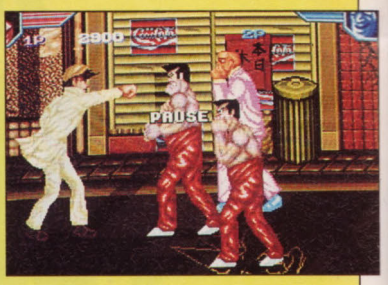


TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

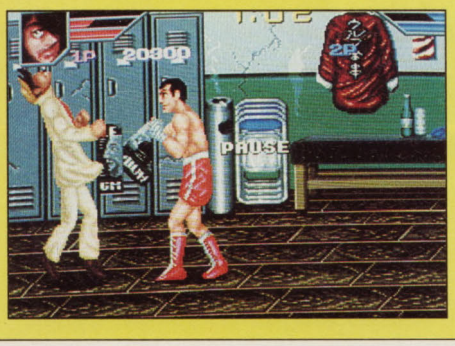
THE LEGEND OF SUCCESS JOE





Un de plus, pour la reine... Du fabuleux en passant par le dantesque, nous avions pris l'habitude de voir débouler toutes sortes de choses à la limite du sublime sur notre console favorite. Malheureusement, cette simulation de boxe - tel se veut le jeu - n'atteint pas à l'empyrée...

Joe est un franc batailleur, adorant la castagne comme une déesse un peu ingrate... Les combats, c'est toute sa vie, mais aujourd'hui il veut plus ! Devenir le meilleur, le plus grand parmi les grands. Seulement voilà, lorsqu'on est un ver de terre amoureux des étoiles qui figurent sur la ceinture de champion du monde, il faut bien se frayer un chemin à la force des poings.



Et vous voilà projeté dans la peau de ce fringant boxeur... Chaque stage du jeu se compose de deux parties distinctes. Dans la première, le joueur pourra exprimer tout son art de la bagarre de rues pure et dure. Gros balaises, petits malins, ivrognes et passants prendront un malin plaisir à vous briser les reins si vous ne vous défendez pas...

Et c'est uniquement au bout de ces virils affrontements qu'on pourra accéder à la seconde phase du jeu, qui se déroule sur le ring. Si vous parvenez donc à mener Joe à la fin du niveau, celui-ci rencontrera un entraîneur qui lui fera affronter un des sept challengers du championnat du monde.

Il n'en reste pas moins que *The Legend of Success Joe* affiche de nombreuses lacunes, malgré le soin évident apporté à sa réalisation. La plus flagrantes à ce propos concernent incontestablement la complexité des coups. On peut certes en apprécier la profusion, mais ils se révèlent malheureusement, dans 80 % des cas, trop compliqués à effectuer. De plus, les seuls qui soient vraiment efficaces (au nombre de trois) sont aussi les plus difficiles à exécuter. On se demande pourquoi les programmeurs n'ont pas utilisé les quatre boutons disponibles et se sont cantonnés à deux...

Autre point défavorable : les animations beaucoup trop saccadées, surtout pour un jeu NEO-GEO : lorsque Joe assène un coup de poing ou de pied, on a l'impression qu'il va se démettre le bras ou la jambe tellement il manque de souplesse - de même pour les adversaires ! Et tout cela au rythme d'une musique qui n'exploite en rien les capacités du processeur.

On se demande comment un éditeur comme Wave ne se sent pas couvert de ridicule on nous proposant une réalisation pareille...

M'enfin ?

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●
SON : ●●

Cartouche Wave (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console SNK NEO-GEO.

S.A.

ROAD RASH

Voici ce que l'on peut appeler un gros gadin ! La première simulation de motos de l'éditeur anglais Electronic Arts se révèle d'une médiocrité à toute épreuve.

Mais commençons sans plus attendre... Tout d'abord, le plan graphique : au vu des images traînassant au verso de la jaquette, on pouvait espérer mieux ! Il s'agit en fait de photos tirées d'un PC - alors que sur la Mega Drive, on sombre dans un fadasse somptueux. Franchement les glandes, surtout pour les pauvres adeptes de ce metteur en boîte anglo-saxon !

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●

Certes l'idée était assez sympathique : foutre sur la tronche de vos adversaires - histoire de mettre de l'eau dans le pot - alors que ces messieurs roulent à plus de 250 kilomètres/heure, ne pouvait plonger le joueur dans la mélancolie ! Malheureusement, les animations font un flop magistral... Tenez, pour vous donner une idée... Il n'y aucune animation intermédiaire lorsque le joueur décide, en pleine ligne accélération, de tourner à gauche ou à droite. Non, en vérité il en existe deux, mais avouez quand même que cela fait un peu pauvret... Bel exemple, pour une société qui prétend produire ce qui se fait de mieux pour les consoles !

L'ensemble sonore, lui, reste d'un bon niveau et les musiques assez rythmées. Aucun bruitage n'est cependant réellement audible quand la bécane débite sa douce mélodie...

Seul point favorable : l'intérêt, qui vous plongera rapidement dans une ambiance de franche camaraderie. Salut les beaufs !

Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive européenne.

S.A.

JOUEZ ATARI
A PRIX MAMMOUTH

CARTOUCHES ATARI 2600 à partir de 90 F.

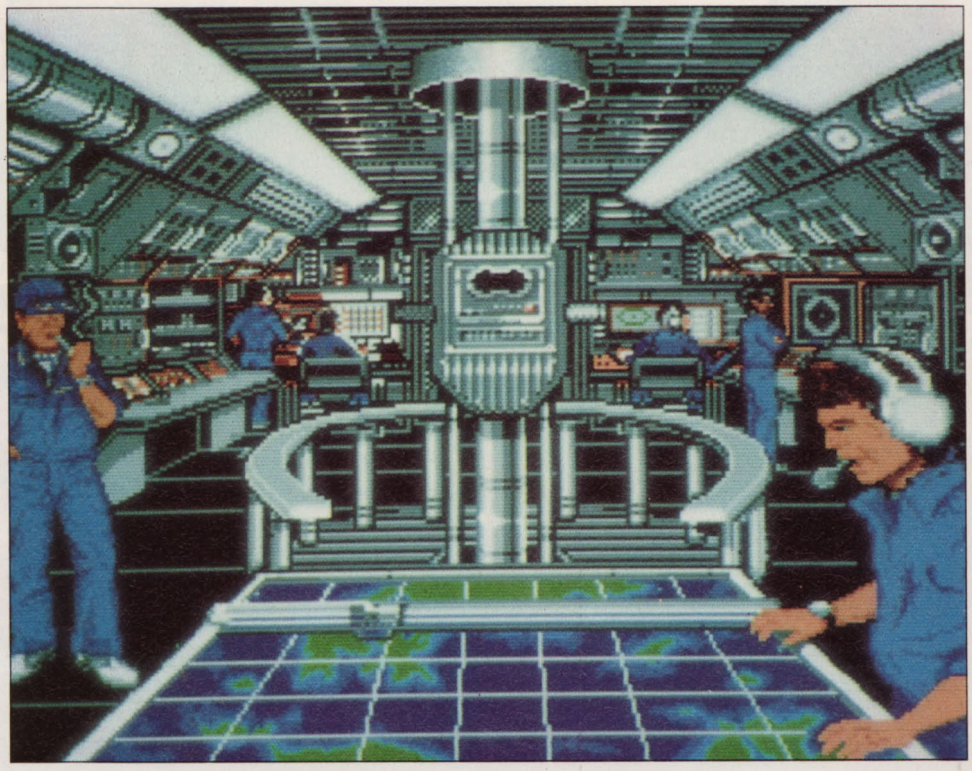
CARTOUCHES ATARI 7800 à partir de 140 F.

mammouth
Centre de Vie

EN VENTE DANS LES MAMMOUTH DES VILLES SUIVANTES :

ARRAS, BRIVES, CAHORS, CALAIS, CERGY-PONTOISE, CHAMBRAY, CHATEAUROUX, DIEPPE, GIEN, HIRSON, LA SEYNE, MONTESSON, MONTGERON, MONTIVILLIERS, MONTLUCON, NANCY, NEUILLY S/ MARNE, OSNY, PERPIGNAN, SCHWEIGHOUSE, St GENIS, St QUENTIN, TOURS, VILLEBON, VILLENEUVE S/ LOT.

688 ATTACK SUB



Un poisson abyssal, qui frappe et surgit de nulle part - le copain du Grand Serpent de Mer, quoâ !

Je déteste les simulations de sous-marins ! Y a rien à faire, même quand elles se révèlent parfaites, je m'emmerde profondément (à la différence de notre Herr Kapitän secrétaire de rédaction)... Que peut-on bien trouver d'excitant au fait d'être enfermé dans un gros suppositoire en ferraille dépourvu du moindre petit hublot ? Et pour couronner le tout, j'exècre tout autant ces saloperies de consoles japonaises où les jeux se ressemblent tous...

Alors pensez si je me faisais une joie de tester *688 Attack Sub* sur la Mega Drive !

Et pourtant, le miracle s'est produit... Cette cartouche géniale a réussi à m'enthousiasmer ! Certes, *688 Attack Sub* n'est pas de la première jeunesse et avait déjà remporté un succès mérité il y a plus de trois ans sur PC (puis sur ST et Amiga), mais cette version constitue un véritable chef-d'œuvre...

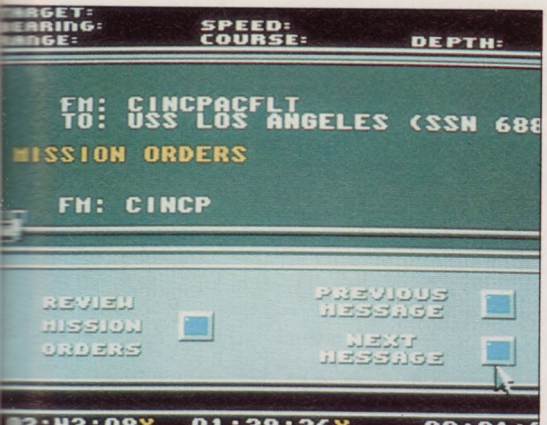
Vue au périscope, représentation en 3-D "fil de fer" des fonds marins, cartes maritimes, intérieurs du vaisseau - tous les écrans du jeu sont graphiquement très soignés et les voix digitalisées qui répondent à vos ordres sonnent admirablement... Du "We lost sonar contact sir !", au "Torpedo launched captain !", en passant par le bruit dudit sonar, tout ce qui passe par les oreilles vous colle des frissons dans le dos, et le cri désespéré du type qui vous balance à la gueule un "Emergency diving captain !" vous file carrément un coup au cœur !

Le jeu propose une douzaine de missions (on peut effectuer chacune d'elles dans un camp ou dans l'autre - à bord d'un sous-marin de classe "Los Angeles" côté américain, ou "Alfa" côté soviétique, ce qui double le choix. Les scénarios vous entraînent à travers le monde (France, Japon, Espagne, Italie...) pour une succession de missions en tout genre, qu'il s'agisse d'escorter six cargos yougoslaves menacés par les Russes ou de donner une "petite leçon" à la Libye en coulant trois de ses pétroliers pour la plus grande gloire des Etats-Unis d'Amérique !

Cette simulation très complète comprend une cinquantaine de commandes qui répondent à la moindre sollicitation du joystick... L'écran principal, qui représente l'intérieur du sous-marin, regroupe toutes les postes de combat (radio, moteur, chambre des torpilles, périscope, sonar, état du sous-marin, cartes...) et il suffit de cliquer sur le personnage ou la partie du décor de son choix pour accéder à chacun d'entre eux. Parallèlement, un autre système permet de passer instantanément à n'importe lequel de ces postes, sans même à avoir à cliquer sur un endroit précis de l'écran, simplement en maintenant la pression sur le bouton et en manœuvrant le joystick pour faire apparaître les symboles correspondants (une barre pour la salle des moteurs, un sextant pour les cartes, des écouteurs pour le sonar etc.).

Une fois installé à un poste de combat, on peut même passer d'un instrument à l'autre par une sorte de "raccourci clavier" plutôt qu'en cliquant méthodiquement sur chaque appareil.

Malgré la complexité de l'ensemble, la manipulation de ces commandes (leviers de vitesse, boutons, claviers, écrans..) a été si bien conçue qu'on peut pratiquement jouer sans lire la notice !



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

Le jeu propose également des tas d'options très pratiques comme la possibilité d'accélérer le temps, l'utilisation d'un pilote automatique qui suit les balises que vous avez placées, ou des instruments qui permettent de calculer la position supposée de bateaux à un moment précis du futur - en fonction de leur cap et de leur vitesse actuels.

Jusqu'à présent, les softs "intelligents" semblaient bannis des consoles japonaises, mais avec *688 Attack Sub*, la simulation fait une entrée fracassante dans le monde des consoles.... Pensez donc, un manuel de 170 pages ! Du jamais vu sur une console où le contenu de la plupart des notices se résume à "vous devez aider Rikikiduciboulo à récolter des pilules de bonus pour délivrer la princesse Nyvapa, prisonnière de l'immonde Tyragluxor"...

Un soft incroyable qui transformera même les micromaniaques irréductibles en inconditionnels de la Mega Drive !

Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive.

F.G.

STRIDER

La vie n'est vraiment pas simple ! Nous galérons au 21ème siècle et après une série de catastrophes, la Terre se trouve au bord du gouffre. De petits hommes verts ont fait leur apparition et bizarrement viennent tous de l'Est. En fait, ils sont dirigés par le Grand Maître Meio, un génie d'une planète lointaine... Heureusement existe Hiryu (l'incarnation de ce que vous avez de meilleur) de la tribu des Striders (ugh !) - fort comme un taureau, agile comme une gymnaste roumaine et beau comme un camion. Et qui de plus possède une épée en plasma (beurk !) ; les malfaisants doivent en faire un sacré pacson dans ce qui leur sert de froc !

Votre première mission consiste à délivrer la ville de Kazafu... Après avoir éliminé quelques Gardes rouges, réduit en bouillie un grand blond nourri aux amphétamines, vous affrontez un terrible dragon en mal de pastilles Pulmoll. Un conseil, tapez-lui sur le haut du ciboulot, il n'appréciera que moyennement. Ouf ! Tout juste dans les délais ! En effet, chaque étape doit s'accomplir en un temps limité, ce qui rend la partie plus intéressante malgré un scénario qui sent le réchauffé.

Gaffe quand même : le jeu se durcit au fur et à mesure, des clébards de deux mètres au garrot et des singes métalliques (si, si !) vous sauteront à la gorge. Sales bêtes - un petit coup de plasma et ça repart ! La Sibérie, le vaisseau Ballog, le fleuve Amazone constitueront les jalons de votre progression vers l'antre du Grand Maître Meio. Ce sera le combat de la dernière chance car le monde a les yeux fixés sur vous.

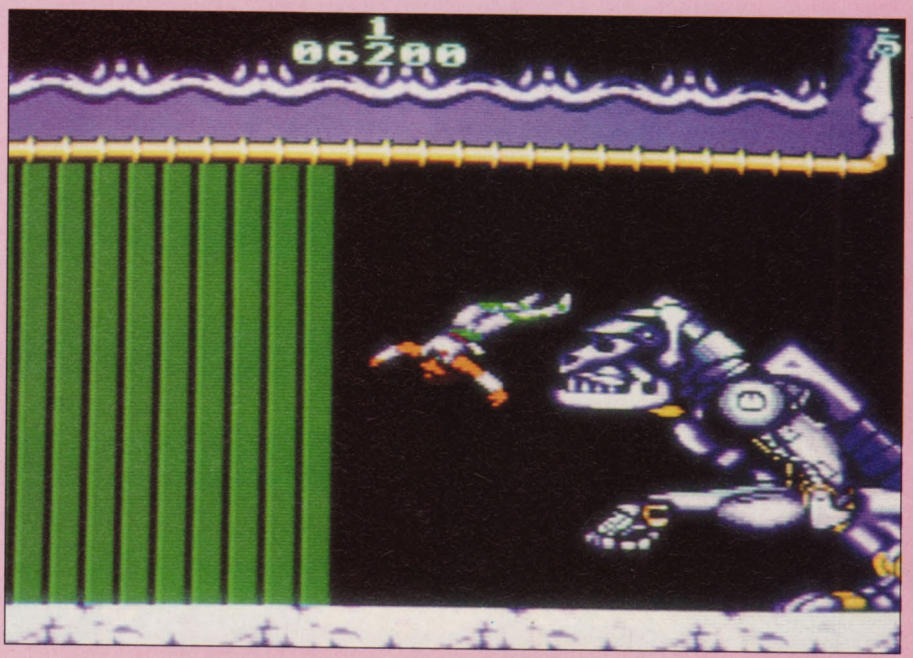
C'est vrai, les scénaristes ont manqué un peu d'imagination et les décors se trouvent réduits à la portion congrue (pas de fond ou presque) mais comme l'animation et la jouabilité sont au rendez-vous... D'ailleurs, quel plaisir d'effectuer des saltos tendus sans jamais rater la réception !

Essayez donc d'en faire autant sous la douche, entre la brosse et le savon...

Cartouche Sega pour la console Sega Master System.

Franck M.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



CROSSED SWORDS

Nouvelle mouture n'implique pas nouvelle tonsure ! Cela veut dire en clair que les programmeurs de SNK n'ont pas piétiné leurs méninges pour nous pondre cette superproduction - genre Metro Goldwin Mayer - de mes deux...
Ah, la joie d'incarner un tas de ferraille adoubé, en quête d'une pétasse à endormir sous la guimauve frelatée de sa jactance ! Ne vous prenez surtout pas pour Gauvain ou Lancelot, qui jouaient de l'épée mieux que vous manierez jamais le joystick...

Pas d'états d'âme, pour triompher dans *Crossed Swords*, il suffit de taper, démolir, anéantir tout ce qui pointe le bout de son nez mal mouché. Très semblable à *Super Spy*, sorti il y a une dizaine de mois, ce jeu n'arbore qu'une seule singularité : on ne se trouve plus à la place du héros mais derrière lui. Le personnage, dont la silhouette adopte des transparences océanes dès son apparition à l'écran, ne vous empêche en rien de distinguer les adversaires qui vont débouler comme des taureaux, prêts à vous fondre dessus comme le beurre sur le pain grillé...

On peut se procurer chez un marchand ambulant des épées et des haches pour augmenter sa puissance de frappe et de la nourriture, afin de remonter son niveau d'énergie. Chacune des armes vous apporte un pouvoir magique différent, qui vous confère une quasi-invulnérabilité.

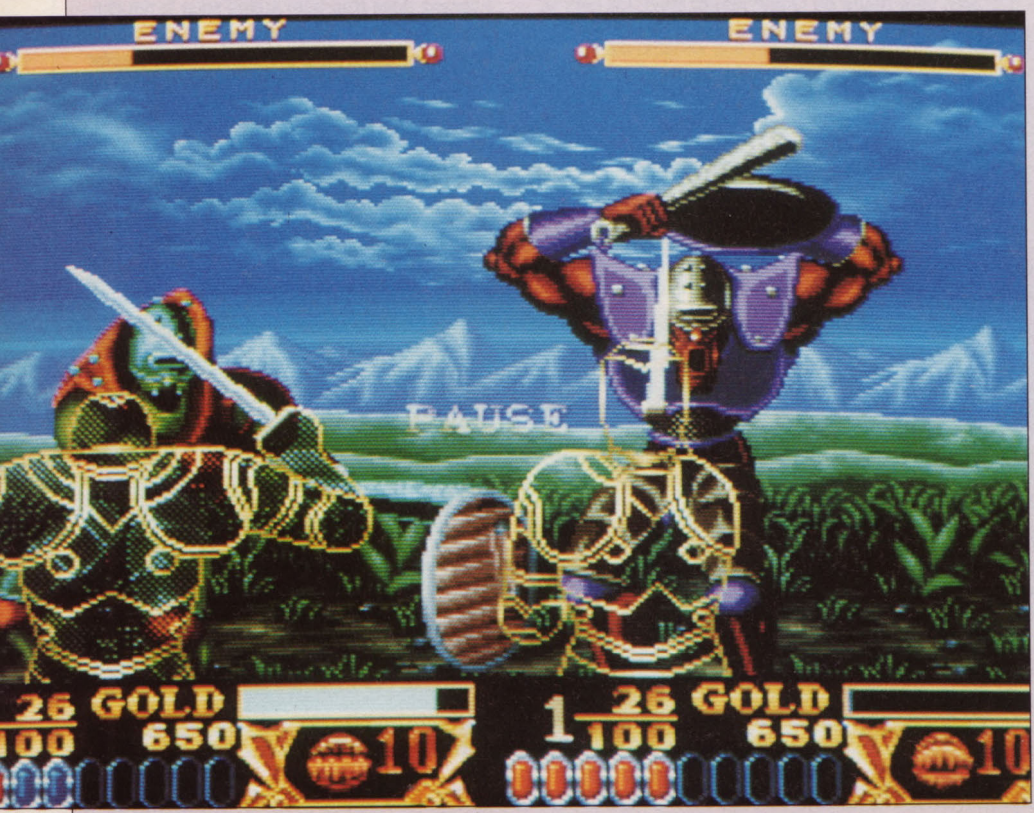
Le jeu se compose de trois mondes, eux-mêmes divisés en sept régions - voire plus selon le monde-, elles-mêmes constituées de deux ou trois niveaux. Les boss interviennent à la fin de chaque région entièrement parcourue et rêvent, bien sûr, de vous faire un mauvais sort.

Le côté sonore de *Crossed Swords* se révèle très satisfaisant. On y retrouve toutes les qualités propres à cette console. Musiques d'ambiance à faire frémir, effets sonores "bouleversifiants", bruitages démentiels... Et comme les graphismes et les animations feraient pâlir de jalousie tout adorateur du dieu Amiga...

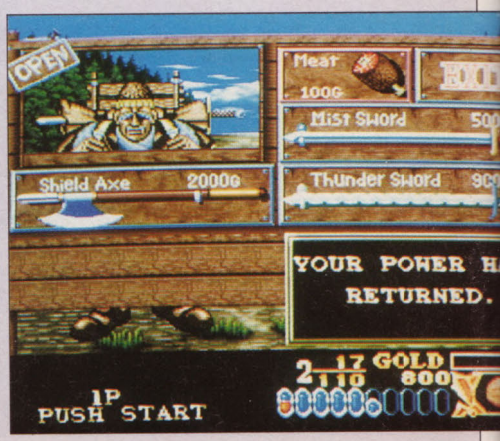
Hélas, l'intérêt de jeu ne tire pas dans la même catégorie, si bien qu'au bout de cinq minutes d'excitation sur le manche, l'envie de balancer le soft par la fenêtre devient particulièrement pressante.

Ne l'achetez pas, louez-le - au prix où est la bouteille de vodka...

Cartouche Alpha (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console SNK NEO-GEO. **S.A.**



INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●



15 OCTOBRE 91

L'EVENEMENT DE LA RENTREE

DECOUVREZ
LA NOUVELLE FORMULE
DU HAUT-PARLEUR

- ✓ NOUVELLE MAQUETTE
- ✓ NOUVELLES RUBRIQUES
- ✓ + DE CONSEILS PRATIQUES

CHAQUE MOIS
TOUTES LES INFORMATIONS
POUR BIEN CHOISIR
ET BIEN UTILISER
VOTRE MATERIEL
HIFI - VIDEO - TV - TELEPHONIE
AUTORADIO - FAX

TOUS LES PRODUITS ELECTRONIQUES SONT DANS LE NOUVEAU HAUT-PARLEUR

OCTOBRE 91 : NUMERO SPECIAL " LA TELEVISION DU FUTUR "

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

JERRY BOY

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

Ça va coller - et dans les grandes largeurs ! Un jeu auquel on adhère... Uhu ! Blob ! Scotch !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

Il faut bien admettre aujourd'hui que la production des jeux destinés à la Super Famicom n'a pas beaucoup progressé ces derniers temps. Quelques titres par-ci par-là, mais quels titres, les enfants ! En trois mois, on a pu dénombrer pas moins de six Supertops. De *Goemon Fight* à *Super Tennis* en passant par *Ganba League*, tous atteignent aux mêmes empyrées. On est vraiment très loin du temps de *Bombuzal* et de *Big Run*...

Après *Super Mario World*, voici *Jerry Boy* !

Triste sort que de voir deux frères s'entredéchirer pour la sauvegarde du bien-être de leur jeune sœurette. Eh oui, l'un est destiné à devenir souverain du royaume, tandis que l'autre doit rester éternellement dans son ombre, tel un vulgaire faquin. Ça pourrait encore passer, si la fillette n'avait été kidnappée par une bande d'inconnus à la solde d'une force mystérieuse. Ne pouvant laisser cet acte impuni (j'ai déjà vu cela quelque part !) le gouverneur, tuteur de la famille royale et magicien de son état, décide d'envoyer Jerry (pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, c'est celui qui doit rester dans l'ombre de l'autre...) - après lui avoir fait subir une étrange mutation - à la recherche de la donzelle sororale.

Pauvre Jerry, désormais transformé en une espèce de boule bleue et gélatineuse aux propriétés sortant nettement de l'ordinaire... Tel un blob d'origine "slimeuse", il devra traverser des contrées de grand péril et faire preuve d'ingéniosité, de manière à éviter tous les pièges que dame Nature va lui tendre.

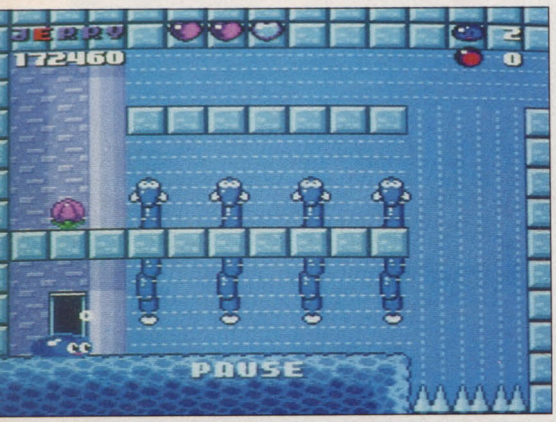
Traité sous une forme plutôt caricaturale, ce fringant personnage - capable de rivaliser avec les plus grands contorsionnistes du siècle dernier (Momo, arrête tes conneries - tu vas finir comme la dernière fois aux urgences...) - nous amène à explorer un monde délirant, très similaire à celui de *Mario*.

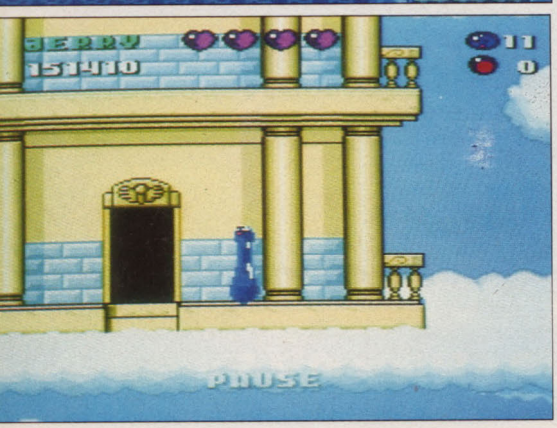
Dans chacun des stages se trouvent bon nombre de passages secrets, et apparaissent cinq petits drapeaux sur lesquels sont brodés les cinq lettres du prénom de notre héroïque golespode. Ces oriflammes ne se révèlent pas absolument indispensables mais vous apportent un maximum de bonus si vous parvenez à les récupérer tous les cinq. Tout comme dans *Mario*, il existe aussi des lieux bien souvent inaccessibles, où se dissimulent des vies supplémentaires ou des options (armes et objets). Il faudra procéder d'une manière précise pour parvenir jusqu'à ces sites.

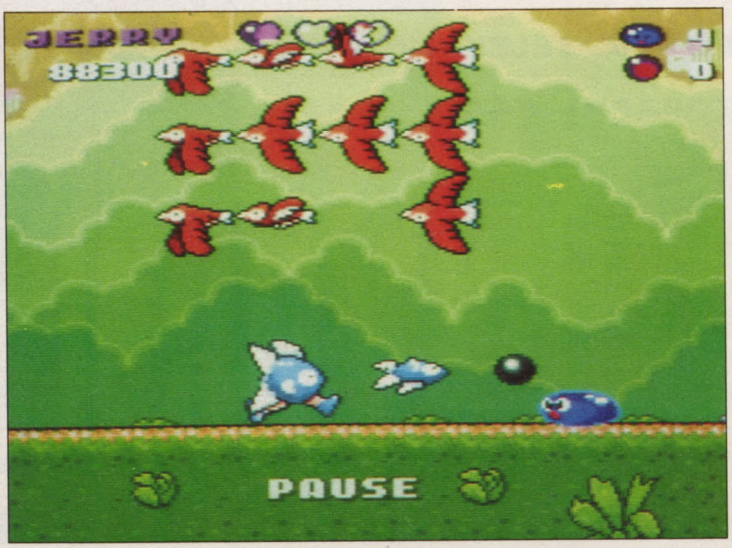
Si au départ, l'absence d'armes vous inquiète, sachez que votre corps extensible horizontalement et verticalement constitue un argument de choc face à vos adversaires. De plus, des pastilles de différentes couleurs ont le pouvoir (selon leur type) d'aider Jerry à sauter plus haut, plus loin et de recharger son niveau d'énergie. D'autres délivrent des boules d'acier destinées à détruire l'ennemi, ou des graines qui permettent au joueur, à un moment donné, de faire pousser une plante qui se transforme peu après en une superbe échelle...

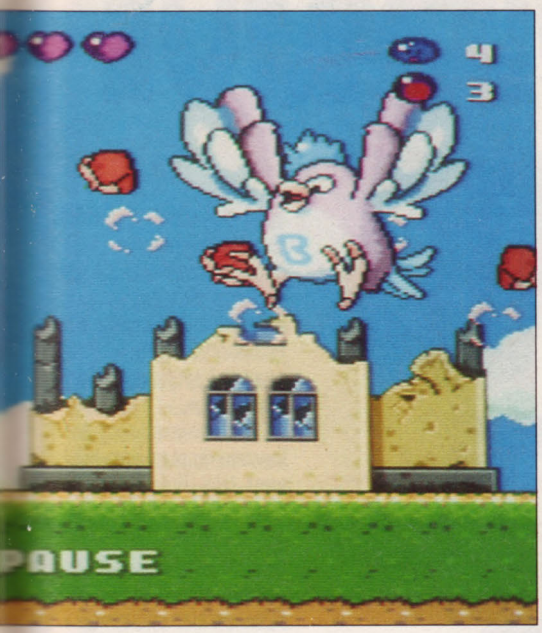
Enfin, tous les deux stages, Jerry devra affronter un des huit boss. Pas la peine d'en chier une pendule de terreur, ces zombis désarticulés dans leur tête ont, hélas pour eux, la fâcheuse habitude d'opérer toujours de la même façon - la difficulté essentielle se trouvant avant tout dans les niveaux eux-mêmes.

Outre ce léger détail, les innovations sont multiples et je dois admettre que l'idée qui consistait à faire tourner un stage sur lui-même pour imiter le mouvement orbital d'une petite planète est à marquer d'une pierre blanche. Simple et





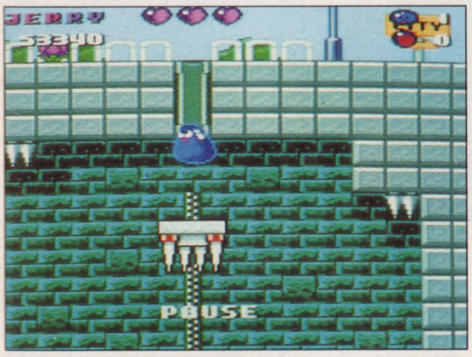




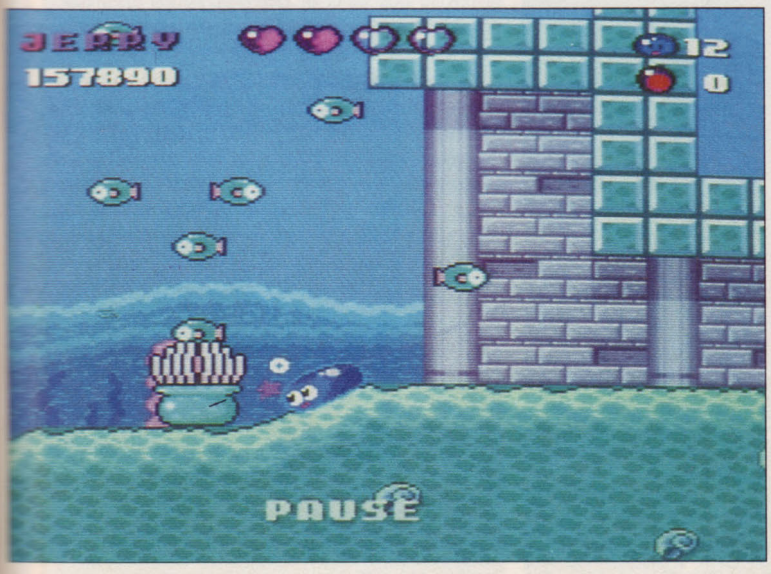
bien fait, *Jerry Boy* égaiera sans peine vos éventuelles périodes de déprime... **Z.BIG.**

Comme je le dis toujours, il en faut pour tous les goûts ! Avec ce nouveau soft, Epic/Sony signent leur deuxième production. J'avoue que je n'ai pas tout fait retrouvé le plaisir ludique que j'avais éprouvé en me débattant avec le quatrième épisode de *Mario*. Néanmoins, voilà tout de même un soft bourré d'innovations et de petits trucs bien à lui qui en font un top de première bourre. Les graphismes - bien qu'un peu simples - vous pètent à la tronche dès les premiers tableaux.

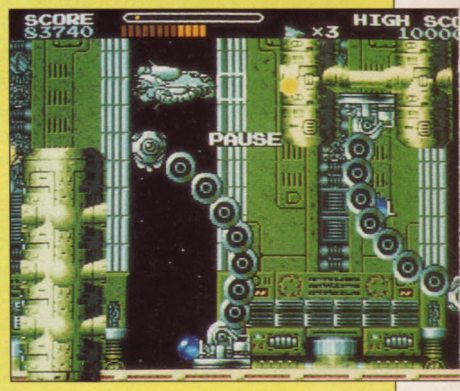
Mais ce qui frappe le plus c'est sans nul doute l'originalité du personnage. On n'avait jamais vu jusqu'ici - hormis dans *The Boy and His Blob* sur Nes - quelque chose d'aussi désopilant. Il s'agit incontestablement d'un blob ! Tout comme dans le film, il a la faculté de pouvoir progresser dans n'importe quel conduit (d'égouts ou d'aération) et d'étirer sa masse protoplasmique de façon pertinente... euh, percutante. Il peut aussi glisser sur les plafonds et les murs comme une mouche, la tête en bas. Bref c'est rigolo tout plein et ça plaira à votre petite amie... **S.A.**



Cartouche Epic/Sony Records (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.



STARSHIP OF GOMOLA



Contrairement à ce qu'indique le titre, ce nouveau jeu n'est pas le second épisode de *Gomola Speed*, que nombre d'entre vous connaissent déjà, sur Nec, Mega Drive et micros. Il faut bien reconnaître que le seul rapport entre ces deux réalisations, c'est l'appellation. Rien à voir pourtant avec le charmant petit robot à l'armement dévastateur. Il s'agit ici d'un vulgaire vaisseau superéquipé, dont la mission - comme on pouvait s'en douter - consiste à protéger notre planète chérie. Scénario éculé, panoplie traditionnelle d'options et d'armes etc. Un shoot'em up vraisemblablement conçu par des programmeurs pressés d'aller satisfaire un besoin pas si naturel que ça !

Seul avantage de cette nouvelle production d'UPL, l'option deux joueurs, relativement rare sur ce type de soft.

Quant aux musiques, on ne s'attardera pas à vous en démontrer les qualités, tout simplement parce qu'il n'y en pas. C'est nul, strident, sans le moindre intérêt. Je parie ma chemise que les musicos d'UPL jouent de la guitare comme Michel Blanc dans *Marche à l'ombre*... Pauvre Mega Drive... elle qui a tant de possiblités au niveau sonore, se voir déshonorée de la sorte - ça fout les boules !

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

Un point positif tout de même : les graphismes - dont les couleurs enchanteresses semblent sortir tout droit des illustrations traditionnelles d'un roman de Hans-Christian Andersen - viendront flatter votre rétine.

Dommage, car l'ensemble de la réalisation eût été de qualité si l'éditeur nippon n'avait pas cherché avant tout à faire du blé en herbe. A éviter sous peine de gonflement des artères ! A noter que le jeu portera, en importation officielle, le nom de *Bio Ship Paladin*.

Cartouche UPL pour la console Sega Mega Drive japonaise.

Z.BIG.

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E.

SUPER LEAGUE 91

Souffler n'est pas jouer, au base-ball. Alors d'où vient le vent, lanceur ? And the pitcher...

Après *World Tour Baseball (de Namcot)*, voici *Super League 91* (de Sega) - à ne pas confondre avec le *Super League* sur Mega Drive européenne...

Tous les ingrédients présidant à la composition d'une bonne simulation de base-ball y figurent ; à signaler en outre un réalisme à couper le souffle ! Sans nous lancer dans des comparaisons abusives, rappelons que *Super League 91* est à la Mega Drive ce que *Ganba League* est à la Super Famicom (test dans Micro News n° 51). La meilleure simulation du genre et pour cette machine. Sans charre !

Chacun des participants - deux possibles - sélectionne son équipe dans un éventail de 13 (Lions, Giants, Blue Waves etc., qui n'existent malheureusement qu'au Japon ; il n'y a donc pas de teams américains, ce qui décevra sans doute les plus pointilleux d'entre vous).

Les difficultés viendront principalement de la notice en japonais et de la foultitude des icônes qui autorisent la sélection des membres de votre équipe et l'établissement de leur position : base, pitcher etc. Avant de pouvoir coordonner les mouvements de votre lanceur, par exemple, quelques heures d'entraînement se révéleront nécessaires.

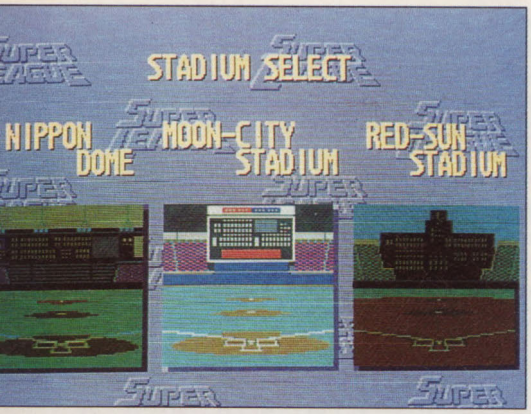
Côté technique, plusieurs paramètres entrent en ligne de compte, notamment quand intervient le choix du type de stade. Si vous jouez dans une enceinte à ciel ouvert, le vent et la pluie constitueront des facteurs à prendre en considération et il faudra accommoder en employant tel ou tel joueur pouvant réagir dans la tourmente ou qui dispose des techniques adaptées... Je conseille aux débutants le stade couvert, propice à un fructueux apprentissage.

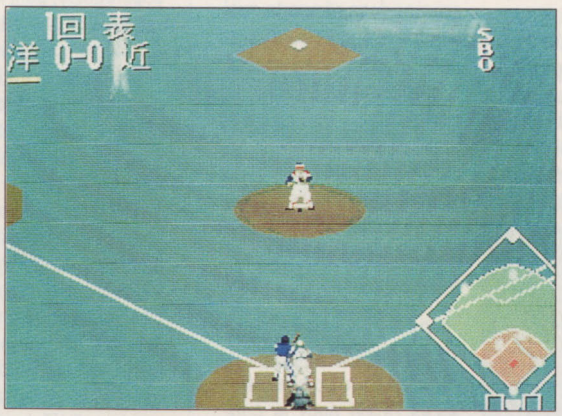
Les animations (en fonction du plan) apparaissent très fluides et les scrollings grouillent à chaque tir exécuté... Et difficile de faire mieux du point de vue sonore : une infinité de digits vocales viennent accompagner les actions entreprises par les joueurs et les interventions des arbitres ! Hélas, il n'en est pas de même pour les musiques peu convaincantes, et les bruitages - qui semblent sortir d'une Master System... Mis à part ce léger inconvénient qui sera vite oublié, considérons que la rigidité des traits et des graphismes accentue le caractère sérieux de cette excellente mouture qui fera - j'en suis sûr - plus d'un adepte.

Quart-de-botte, sur écran tu seras le plus grand !

Cartouche Sega (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la Mega Drive japonaise.

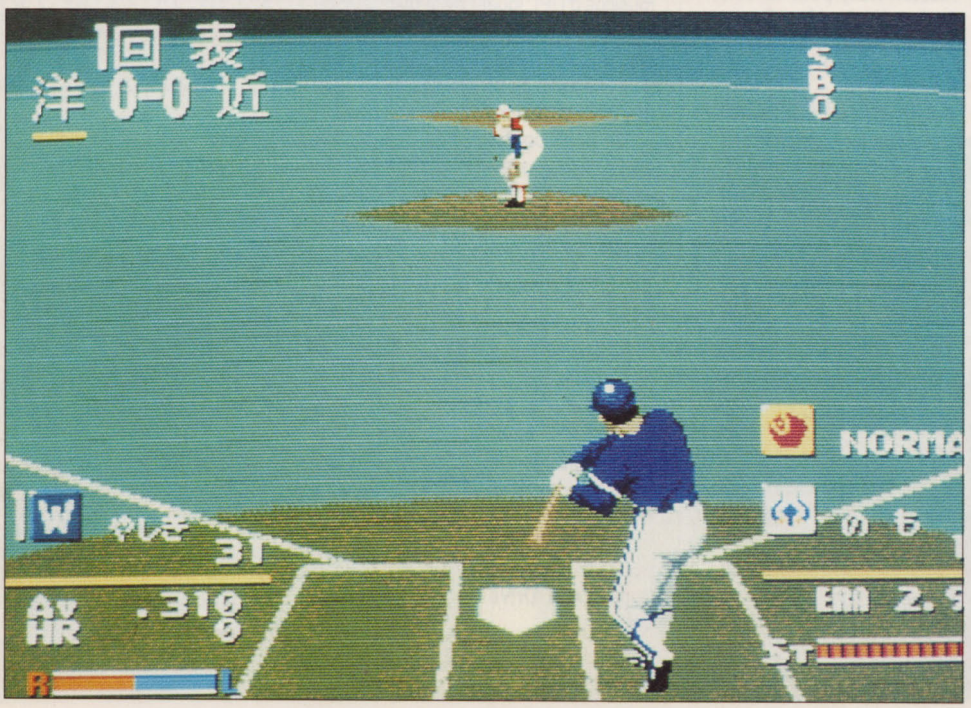
Z.BIG





TOP MICRO NEWS

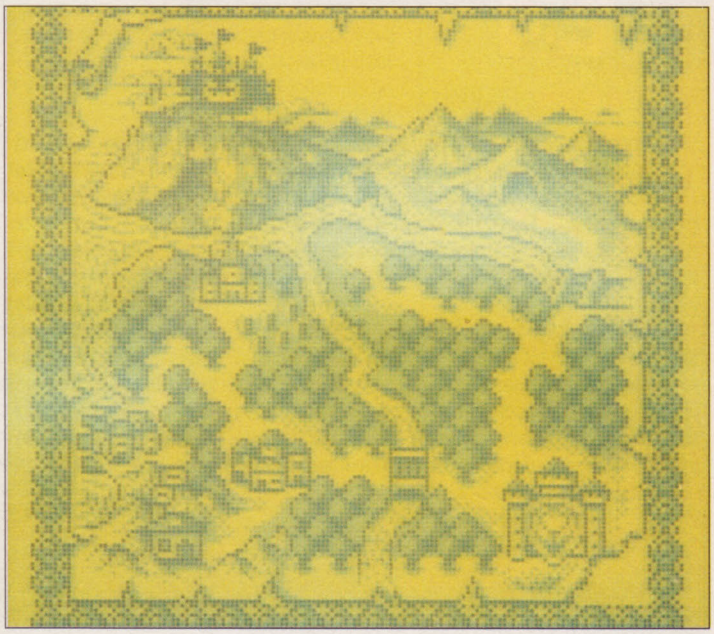
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

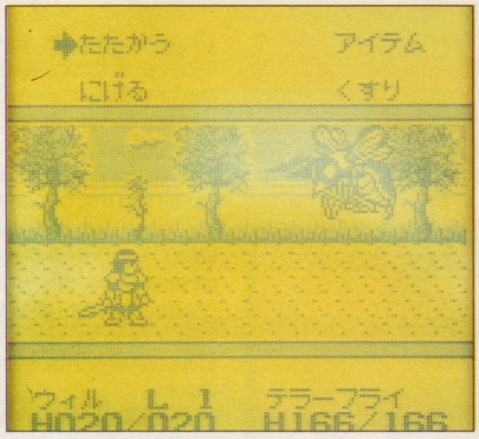


KNIGHT QUEST

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

Pour le Knight, c'est la mare au diable... Un cauchemar de rêve !





Des petits jeux d'aventure mignons tout plein sur Game Boy, ça pousse comme les pervenches entre les culs de bagnoles et les trottoirs, pissodromes favoris des clébards à leur mémère. A tel point qu'il devient difficile de faire son marché sans faire appel à l'œil pinéal.

Chacun a sa méthode perso, évidemment - mais le dilemme reste posé... Cependant, *Knight Quest* - lui - a tous les atouts de son côté ; simple d'utilisation malgré une notice tout en nippon (comme tous les textes ô combien informateurs qui apparaissent à l'écran), il décroche le pompon.

Will - sans nul doute le plus valeureux chevalier du royaume et dont l'honneur s'appelle fidélité -, n'hésite pas à mettre son existence en jeu quand par une nuit de pleine lune, le terrifiant Dragon de Feu sort de ses oubliettes méphitiques dans l'intention de s'emparer du monde de Mu. Inquiet et désemparé (en fait il a les foies, le mec...), notre bon souverain ne peut que donner toute sa confiance au féal donquichottesque. La bonne chance ne remplissant pas à elle seule tous les postulats, le paladin volontaire ne parviendra à terrasser le monstre qu'à la seule et unique condition de posséder l'épée magique... un peu comme ce crétin de *Bioman* - bonjour la référence !

A lui les méandres de l'aventure...

Knight Quest reprend pratiquement tous les effets d'*Y-S* (d'où la qualité de l'ensemble du jeu - notamment en ce qui concerne les prises de vue en 3-D plongeante). Will (vous en l'occurrence) dispose au départ d'un nombre limité d'armes ; pour être plus précis, d'une courte épée et d'un bouclier de bois. Cet attirail peut être amélioré en procédant à des achats dans les magasins qui se tiennent autour de la forteresse et ceux qui sont disséminés à droite et à gauche, dans des lieux fort étranges ma foi.

Des potions, des talismans et divers pouvoirs magiques peuvent être acquis afin de venir à bout des monstres croisés au cœur des bois ou sur les pentes de montagnes escarpées, voire au fin fond de mystérieuses grottes. Gaffe, ça foisonne d'ennemis ! Et attention surtout à une race d'enfoirés qui peut traverser les murs et vous tomber sur le râble à tout moment... Ils disposent en plus d'un potentiel en HP très important (maximum 150 HP, alors que vous stagnez à 20 - rapport de force disproportionné de toute évidence !). Chacun des combats se déroule en 2-D et vu de profil, un peu comme dans *Final Fantasy 4*, sur la SFC. A ce propos, un total de huit icônes vous sont proposées pour mener à bien les affrontements contre ces empaffés volants, et tous les autres sagouins du même acabit. Vous pourrez choisir d'attaquer, de fuir, de faire appel à vos pouvoirs ou en dernier recours, de payer votre adversaire pour qu'il vous foute - enfin ! - la paix... Si vous vous donnez corps et âme à l'offensive, vous aurez alors à disposition quatre attaques différentes (frontale, de côté, en haut ou par-derrière). Elles conduiront à sa perte l'extrait de jus de bidet qui aura eu le malheur de vous défier. Chaque victoire augmente bénéfiquement votre HP, les bagarres à venir en seront ainsi facilitées...

Enfin, le monde à parcourir se compose de sept régions qu'il faudra explorer dans leurs moindres recoins (de façon à trouver les "item" indispensables à une progression rapide). Elles se visitent d'ailleurs dans n'importe quel ordre. Et un mode password existe, qui permet de recommencer là où on est en train de piétiner avec furie.

Vous n'en avez pas marre, vous, du Knight... Alors foncez recta !

Cartouche Taito (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

Z.BIG.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

VIDEOS EURO I.D.E LOISIRS

THE SKY TIME WORLD MU

Et hop ! On se retrouve à une époque où le Temps n'a plus de réelle signification. Seule la lumière et l'obscurité peuvent constituer d'utiles repères (pas clair ce jeu)... Dans *The Sky Time World Mu*, pas d'échelle des valeurs à proprement parler - sinon la thèse et l'antithèse, le yin et le yang... quand tout va bien !

Seulement, tragédie des tragédies, les ténèbres ont totalement recouvert le pays de Mu. Le souverain d'un royaume avoisinant, lassé au possible de cet état de choses, convoque alors et envoie en mission un de ses sujets les plus fidèles - un jeune prince promis à un avenir flamboyant - dans l'espoir de sauver le monde et de retrouver, à défaut d'autre chose, "cette obscure clarté qui tombe des étoiles". Comme sur son trône il plane au-dessus de toutes les contingences, vous partez au casse-pipe sans la moindre indication, et plus démuni qu'un clodo sans son kil de rouquin. A chier, le monarque ! Malgré tout ça, le jouvenceau que vous incarnez se met en route sans barguigner, avec toute l'inconscience de la jeunesse.

L'horreur d'une profonde nuit ne doit pas faire oublier la promesse de l'aube.

Outre une histoire en hanneton et une mise en scène à ne pas piquer des bétons, c'est fou ce que ce jeu peut ressembler comme un jumeau à *Fantasy Star 3*, tant dans le principe que dans le déroulement. Il y a même de quoi se poser des questions...

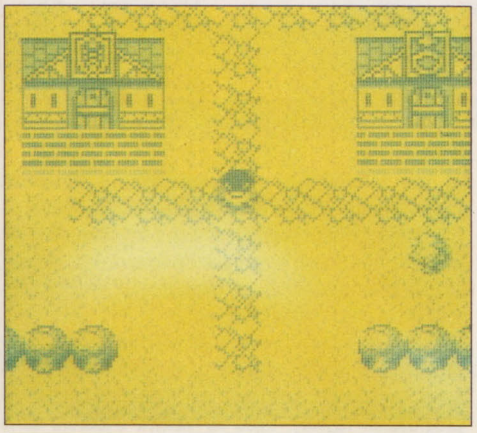
Chemin faisant, vous trouverez dans le village de quoi vous équiper avant de partir affronter l'inconnu. Il faudra, après en être sorti, recueillir un maximum d'informations (vas-y David, t'es né le meilleur pour tirer les vers du nez...) afin de progresser. Le tout-en-nippon vous causera de sacrés problèmes - aussi ardus que ceux que vous poseront les monstres rencontrés au coin d'un bois ou à l'ombre d'un rocher mastoc.

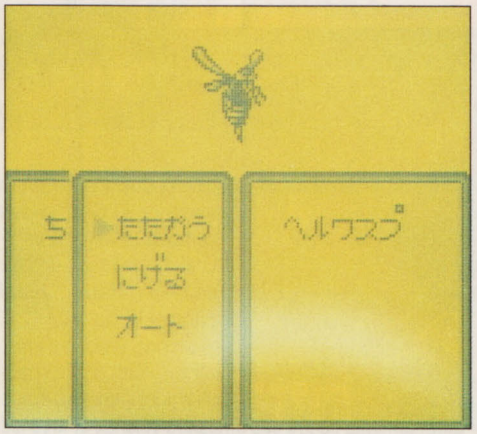
Les combats - un peu statiques - se déroulent comme dans *Gdleen* ou *Fantasy Star* par le biais d'icônes qui présentent les différents types d'armes et d'objets - magiques ou non - que vous aurez en votre possession. Il existe aussi une option qui permet au joueur de savoir à tout moment où il se trouve sur la carte, divisée en neuf régions.

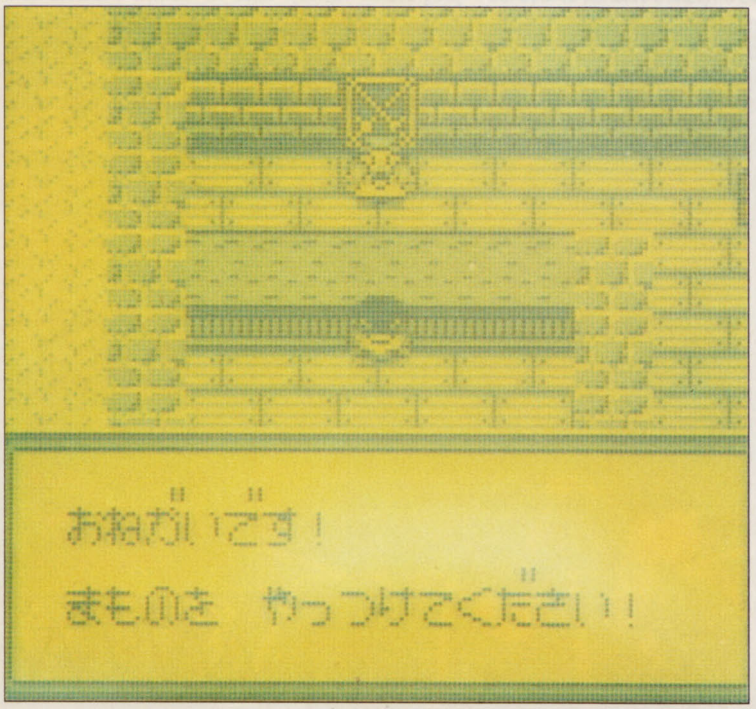
Quant aux vastitudes à parcourir, elles vous enchanteront par la beauté de leurs décors (graphismes), aussi fournis que dans *Eternal Legend*, sur Game Gear. Après *Rolan's Curse* et *Monsters Maker* (tous deux sur Game Boy), il serait difficile aux acharnés d'aventure et autres hommes aux semelles de vent - n'est-ce pas Cyrille ? - de ne pas prendre leur pied...

Cartouche Hudson Soft (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

Z.BIG.







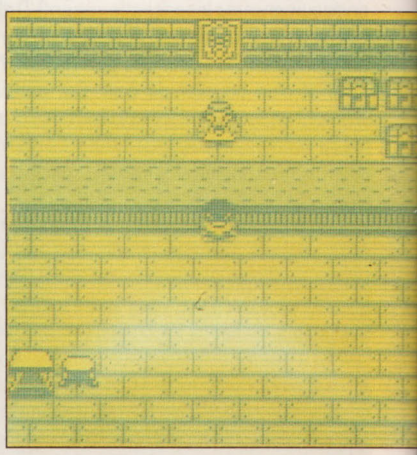
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●

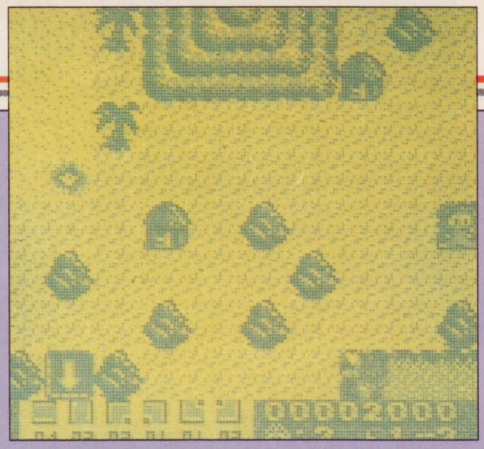
GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●●

SON : ●●●●●

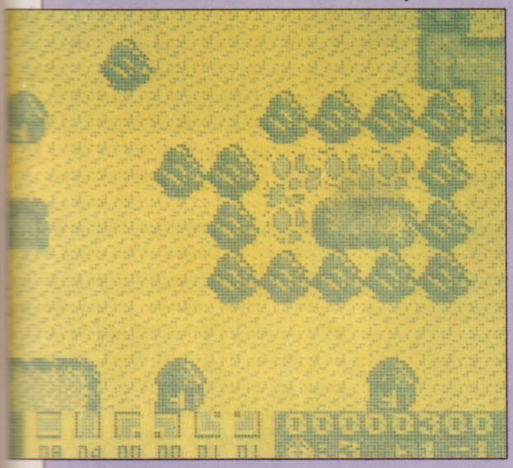


ASMIKUN WORLD 2



Asmik, éditeur japonais de son état, n'en est pas à son premier soft sur Game Boy. Et en bon professionnel, il a sa propre mascotte (comme Nec, Nintendo et Sega).

A mi-chemin entre la réflexion et l'arcade, *Asmikun World 2* met donc en scène son emblématique créature.



Elle est petite, rose, délurée et dragonnesque, et le joueur doit résoudre en l'incarnant un certain nombre de problèmes - avec tact et calme - à lui posés lors de chaque stage.

Très simple au premier abord, il réclame quand même une certaine attention. Le pink dragon doit, dans un laps de temps déterminé, trouver à l'aide d'espèces de dalles figurant des portions de routes (lignes droites, courbes, croisements etc.) un chemin adéquat. Tout cela en fonction aussi du nombre de dalles à disposition pour accomplir le parcours.

Mais attention : ce dernier ne saurait être modifié, une fois que vous aurez utilisé telle ou telle pièce... On ne peut donc corriger la trajectoire, de quelque façon que ce soit - sauf erreur de notre part. Et il faudra tenir compte de deux paramètres très importants pour la bonne réussite de l'aventure : premièrement, ne pas paniquer et deuxièmement, éviter à tout prix que vos traverses empiètent sur celles d'un adversaire. Cela impliquerait un combat - correspondant à la phase arcade - avec plusieurs affreux jojos. Si par un malheureux hasard vous n'en sortiez pas vainqueur, vous vous verriez dans l'obligation de recommencer le niveau.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

Le moins qu'on puisse affirmer, c'est qu' *Asmikun World 2* sort de l'ordinaire. Cette synthèse de réflexion et d'arcade ajoute un plus que l'on ne dédaignera pas de soumettre à ses papilles - histoire d'apprécier à sa juste mesure une nouvelle mouture (euh... on dirait que ça rime... à rien !).

Voilà un jeu qui malgré des graphismes simplistes et une pauvreté avérée des animations, mérite quand même toute votre attention. Un régal pour ceux qui broient du noir...

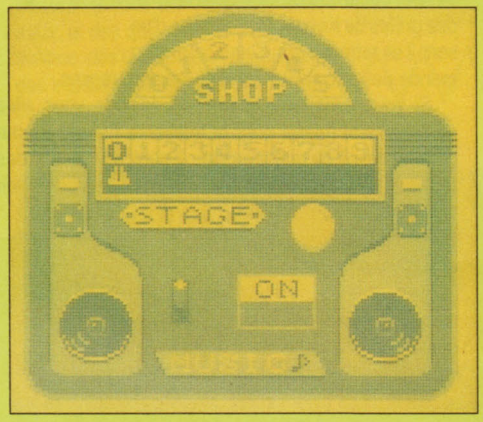
Cartouche Asmik (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

Z.BIG

HATRIS

Pour les fanas de la console Game Boy, voici qu'arrive l'adaptation d'un des nombreux clones de *Tetris* : *Hatris* (testé sur Nec dans le numéro 49).

Et un sempiternel principe de jeu : empiler des chapeaux de toutes sortes les uns sur les autres... Les couvre-chefs dégringolent du haut de l'écran deux par deux... A vous de les placer de façon à constituer des piles composées de cinq modèles identiques, qui disparaîtront alors. Comme dans *Tetris*, si une pile atteint le haut de l'écran, la partie s'achève. Au fil du jeu, les galures tombent évidemment de plus en plus vite, et leur variété s'accroît.



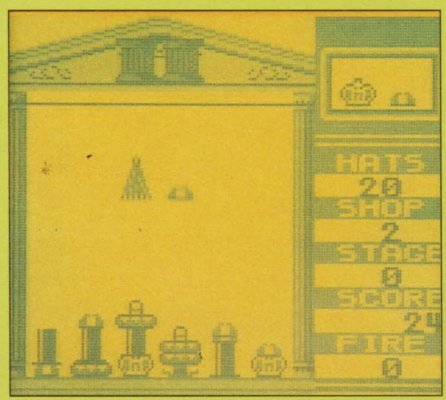
Si empiler quelques casquettes ne pose pas trop de problèmes, en revanche, un entassement de hauts-de-forme atteint rapidement des proportions inquiétantes, aussi vaut-il mieux concentrer d'abord son attention sur les coiffures les plus "dangereuses".

A la fin de chaque niveau, vous avez la possibilité de vendre un certain type de chapeau. Ça fait gagner quelques points supplémentaires et permet surtout de se débarrasser des badas les plus encombrants !

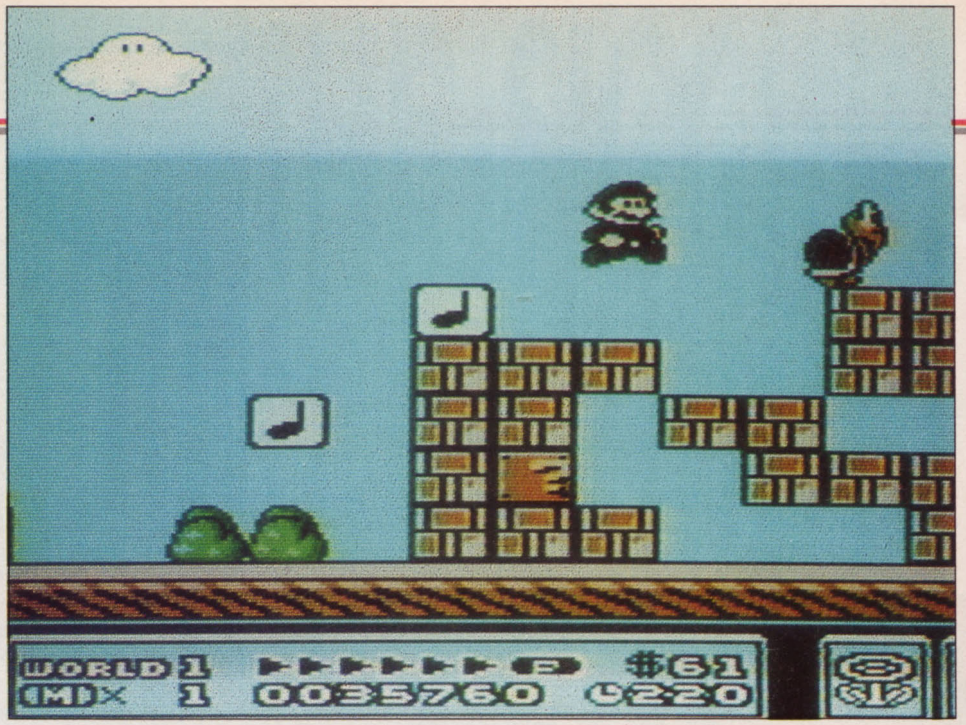
Cette version se révèle à peu près semblable à celle de la Nec, avec cette petite différence que les têtes qui y accueillaient les doulos dans la version Nec ont disparu (faute de place ou peut-être histoire de fêter le Bicentenaire !). Voilà donc une variante plutôt agréable de *Tetris*, mais qui n'apporte pas grand-chose de neuf... Ce dernier étant vendu avec la console, on se demande donc quels détenteurs de Game Boy cette cartouche pourrait intéresser...

Cartouche Bullet Proof Software pour la console portable Game Boy. **F.G.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



SUPER MARIO BROS 3



Quand les nains métamorphes s'y mettent, les flammes de l'enfer tremblotent au mistral gagnant des certitudes morales.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

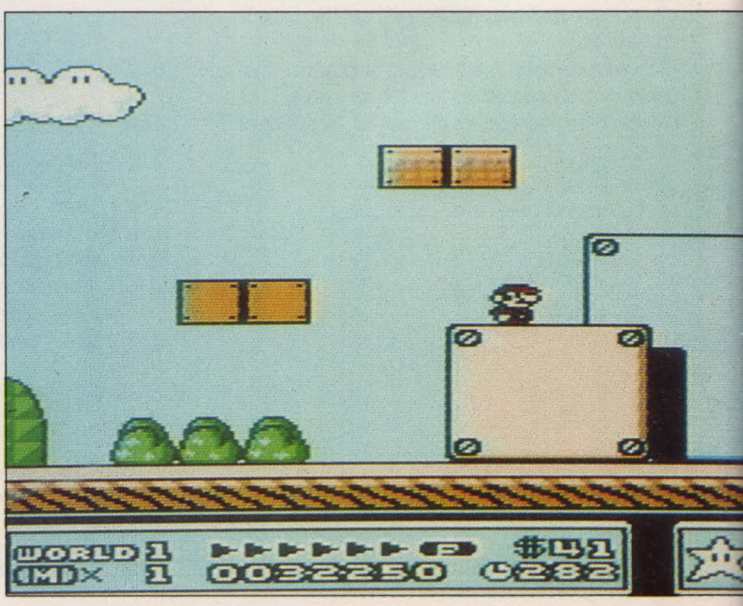
Voici le tierce volet de la série des *Super Mario*... Les amours d'anthologie sont toujours compliquées et les poètes aiment à s'en faire l'écho pour des raisons courtoises. Et dans le monde de Mario, libérer une pucelle de quelque emprise diabolique relève de la descente aux enfers. Mais baste, la prouesse exige qu'on endosse la dermique dépouille dudit Mario et qu'on s'en aille à l'aventure...

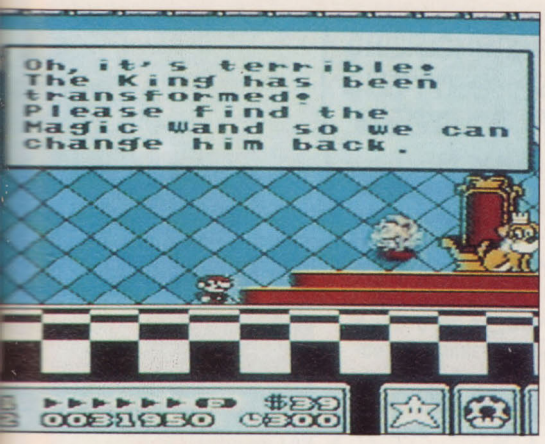
C'est donc d'un bon pas que notre héros, petit par la taille mais grand par le muscle cardiaque, va essayer de délivrer coûte que coûte le bijou charnel des griffes de Koopa. Mais victime d'un sort, il se retrouve projeté au cœur d'un monde peu accueillant, malgré les apparences.

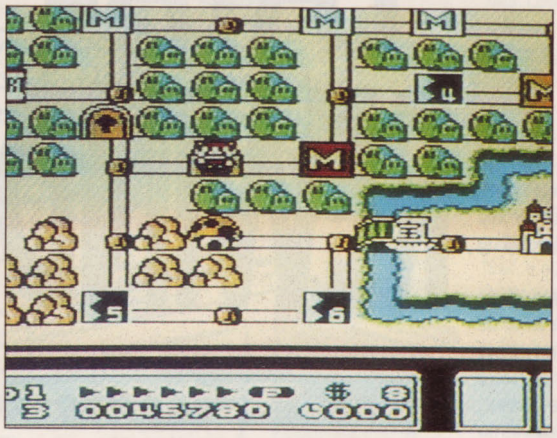
Si vous avez aimé le second épisode vous allez véritablement fondre pour le troisième ! Mario a pour premier devoir de rester en vie... Il peut, en fonction des options ramassées, augmenter ses pouvoirs : grandir après absorption d'une amanite - Volvaire remarquable, sans doute - ce qui lui permet d'écraser certains ennemis d'un coup, mais surtout de sauter plus haut et plus loin. Dans un second temps et selon le lieu dans lequel il va se trouver, il se transformera en raton-laveur et là volera carrément, ou alors en grenouille - histoire de jouer les amphibiens dans des sites accessibles, à la seule condition d'avoir l'air d'une délicieuse rainette. Mais ce n'est pas tout...

Cas d'espèce : réduit à un simple raton-laveur, vous vous trouvez devant un mur fait de briques... Pas de panique, un simple coup de queue vous permettra de le détruire et de passer. Plus d'une dizaine d'options (champignons, feuilles, fleurs, étoiles, pièces etc.) sont proposées au joueur au cours de ses allées et venues. Vous suivrez donc le bondissant Mario à travers un total de huit royaumes (comprenant une moyenne de huit stages), de manière à affronter en bout de course l'ignoble Koopa après avoir combattu les membres de sa famille - ce qui vous causera du tintouin, des changements de cap intervenant de façon incessante.

Chaque monde a ses propres caractéristiques, il vous faudra ainsi faire extrêmement attention lorsque vous franchirez l'obstacle du royaume des Glaces - le terrain est plutôt glissant ! Et vous méfier des terribles sables mouvants de la contrée désertique... Signalons que de nombreux passages secrets se trouvent disséminés dans la majeure







partie des stages. Pour y accéder, il suffira de casser ou de frapper une brique, pour d'un seul coup se voir propulsé dans un bonus stage. Certains offrent la possibilité de ramasser une foultitude de pièces... La centaine donne droit à un esterlin gratuit ! D'autres, par l'intermédiaire d'un jackpot, vous font gagner une flopée de vies etc.

On pourrait s' arrêter là et vous conseiller tout simplement de l'acheter... mais l'envie de continuer à en vanter les qualités me travaille au corps ! J'en ai vu un sacré paquet, de ces jeux à se frapper le cul par terre, mais celui-là, c'est le hit des hits sur la Nintendo huit bits.

Graphismes soignés et très colorés, musiques qui valent leur pesant d'orchestrations, bref c'est géant, on se la donne dans des dizaines de stages plus rigolos et farfelus les uns que les autres - sans compter la horde d'adversaires grotesques à découper en lamelles si vous voulez arriver à bon port. Mais pour les bousiller, ces bandes de nases - faudrait que Mario soit armé... Eh bien pas du tout, il lui suffit de sauter sur la tronche de ces empaffés pour qu'ils rendent l'âme en moins de temps qu'il n'en faut à un énarque pour dire "anticonstitutionnellement"... Et comme si ça n'était pas concluant, notre bourreau des cœurs pourra utiliser les carapaces des tortues comme projectiles, ou les briques, ou encore cueillir une fleur qui lui conférera le pourvoir de lancer des boules de feu...

Trognon à souhait et plein de petits clins d'œil *Super Mario Bros 3* vous consolera des amours déçues. Car comme son nom l'indique, la Culture est homologue à la plante, l'arbre et la pépinière...

Cartouche Nintendo pour la console Nintendo Nes.

Z.BIG.

TURBO SUB

Les abysses ne s'en foutent pas !

"-Capitaine ! Un calamar géant à l'arrière ! Il fonce droit sur nous !

- Tous à vos postes ! Moteurs à pleine puissance ! Plongée rapide !"

Si ce sous-marin avait existé pendant la Seconde Guerre mondiale, surtout à l'époque des grands convois de cargos entre les Etats-Unis et l'Angleterre, le sang aurait coulé dix fois plus. En effet cet U-Boat est propulsé non plus par un diesel, mais par un moteur turbocompressé. Vous imaginez donc à quelle vitesse il se dirige vers ses pauvres cibles.

A peine le temps d'esquisser une manoeuvre pour parer, que vous êtes envoyé par le fond à faire la causette avec le Capitaine Nemo ou autre disparu moins célèbre. La facilité avec laquelle ce navire fait surface ou plonge dans les profondeurs apparaît proprement stupéfiante. Le but du jeu : simple et on ne peut pas dire que votre cervelle soit mise à rude épreuve, il suffit d'aller le plus loin possible en réalisant un high score du tonnerre de Dieu ! Tout serait sans danger s'il n'y avait pas quelques satanées bestioles qui vous cherchaient querelle. Moustiques géants des profondeurs, requins tricolores, calamars et autres monstres marins vous attendent entre deux eaux, et dès que vous remontez à la surface, des têtes de pierre balancent des missiles à partir de leurs orbites, des soucoupes volantes pas très amicales - et j'en passe - vous présenteront leurs hommages les plus respectueux... Quel programme !

Mais pas de panique, en collectant quelque piécettes des abysses, vous avez la possibilité d'armer votre vaisseau au premier radoub du coin. Je connais bien le chef de chantier et le patron de l'armurerie, dites-leur que vous venez de ma part - il vous feront une ristourne ! Bon, c'est pas tout ça, mais à force de prendre de l'eau plein les narines, je me suis enrhubé.

Turbo Sub, c'est suber !

Carte Atari pour la console portable Lynx.

Franck M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●

GRAPHISMES : ●●●●●

ANIMATION : ●●●●

SON : ●●●●●

FATAL REWIND

L'acide n'est pas d'ici, et il va falloir y aller hard et on the rock !

Sous ce curieux nom d'emprunt et - allez savoir pourquoi - avec un éditeur différent (Electronic Arts), *Fatal Rewind* cache en fait le fameux *Killing Game Show* de Psygnosis !

Un mélange génial de jeu de plate-forme et de beat'em up, dans lequel un animal mécanique tente de se sortir d'une série de labyrinthes infestés de monstres et peu à peu inondés par un liquide acide mortel. Notre bipède en ferraille est capable de sauter, de se baisser, de grimper le long des parois et de cracher des salves de lasers destructrices. L'animal dispose aussi de deux slots d'extension comme on dit dans les milieux informatiques, qui lui permettent de trimbaler d'un côté des armes, et de l'autre des objets. Les armes adoptent la forme de pastilles de bonus (avec un nombre limité de munitions), mais le héros ne peut en transporter qu'une seule à la fois, ce qui oblige à des choix tactiques particulièrement épineux du genre : "Dois-je emporter dans ma musette les faisceaux destructeurs de mines ou plutôt le triple laser ? Et puis non, tiens, je vais prendre les missiles à tir latéral !"

Même principe pour les objets, ce qui vous oblige à choisir entre les indispensables clés, le stoppeur d'acide, le distributeur d'énergie ou bien encore l'oracle, qui vous donne des conseils appréciables... Muni de tout cela, vous devrez trouver la sortie de chaque puits labyrinthique en un temps limité, avant que l'acide, dont le niveau ne cesse de grimper, ne remplisse entièrement le décor. Tout contact avec lui se révèle mortel et les monstres vous mènent la vie dure - mais heureusement, il ne suffit pas seulement de tirer dans tous les coins pour s'en sortir vivant... Car pour triompher, il vous faudra apprendre à connaître chaque niveau, de façon à repérer l'emplacement d'armes indispensables à certains moments précis, et de clés qui ouvriront telle ou telle porte.

Cette version, presque identique à celle de l'Amiga (sur lequel le jeu avait été créé), bénéficie de graphismes époustouflants et de bruitages très réussis - bien plus angoissants que la musique de fond.

En plus d'une réalisation impeccable et d'une originalité rare, *Fatal Rewind* dispose d'une fonction "magnétoscope" unique, qui vous permet de revoir la partie que vous venez de jouer et de la reprendre au moment voulu. Si vous avez par exemple franchi le premier niveau pratiquement jusqu'au bout, et que vous avez joliment merdouillé à deux centimètres de la porte de sortie en tombant dans une trappe, il vous suffit de revenir en accéléré avec le magnétoscope quelques secondes avant l'erreur fatale, puis de reprendre le jeu !

Voilà qui nous change un peu des jeux de plate-forme et de castagne mille fois vus et revus qui constituent malheureusement la logithèque de la plupart des consoles...

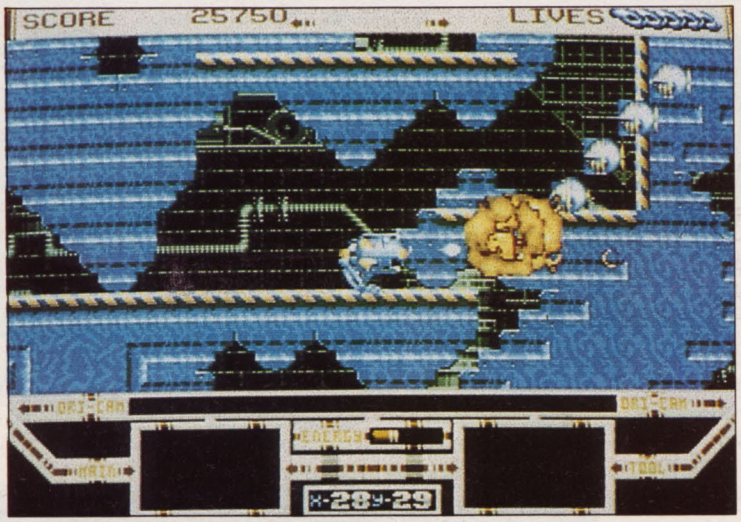
Fatal Rewind apporte donc un peu d'air frais dans un monde où règnent habituellement les saveurs artificielles de déodorants sans âme et tous identiques, produits à la chaîne par des industriels peu scrupuleux (l'épithète est hardie, putain - cong !).

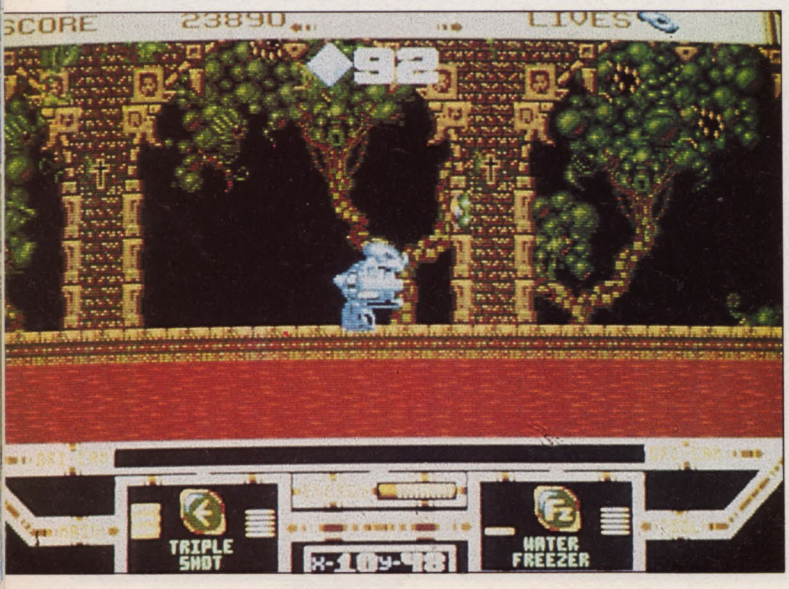
Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive.

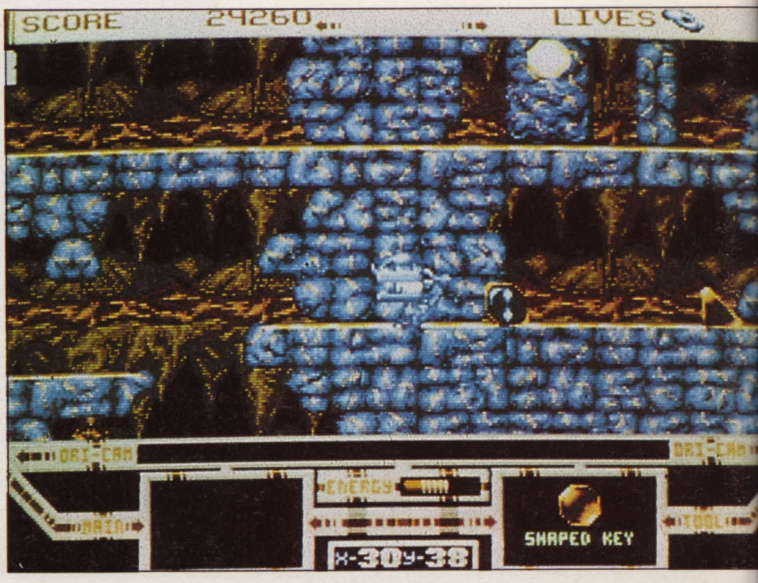
M.L.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●







votre satellite sur la droite et déplacez-vous de façon qu'il se trouve dans la gueule de la bestiasse. Il ne vous restera plus qu'à tirer et ce boss mourra.

Stage 2

◊ Toujours les mêmes ennemis, donc pas de difficulté particulière. Malgré tout, il existe une astuce pour augmenter votre capital-pognon : placez-vous dès le début du stage au ras du sol et tirez vers la droite - parallèlement au sol. Vous verrez bientôt apparaître 4 grosses pièces, qui seront les bienvenues...

◊ Dans le magasin, prenez encore des missiles à tête chercheuse (si ce n'est déjà fait), ainsi qu'un doubleur de puissance.

◊ Au sortir de l'échoppe, continuez votre progression - au ras du sol comme dans la première partie du stage : vous obtiendrez bientôt, en bonus, une armure.

◊ Au bout d'un moment, vous arriverez sur un océan. Dès lors, placez-vous au sommet de l'écran car sinon vous risqueriez d'être croqué par des serpents de mer (n'essayez pas de les détruire : ils sont invincibles.

◊ Le dragon-poussière ? Détruisez-le de la manière suivante : placez votre satellite sur votre gauche et déplacez votre personnage de manière qu'il se trouve au-dessus du cœur du dragon. Mettez-vous très près de ce dernier et tirez dessus. Dans cette position, le satellite tuera les adversaires qui vous déboulent sur le râble et vous serez ainsi protégé du feu du dragon. Facile de l'amocher définitivement dans cette position.

Stage 3

◊ Une nouvelle fois, aucun problème pour les ennemis.

◊ Dans le magasin, emparez-vous du lance-flammes et du doubleur de puissance (au cas où vous ne l'auriez déjà fait).

◊ Une fois à l'extérieur, avancez et vous allez débouler sur une sorte de complexe moderne protégé par des canons. Pour le détruire, placez le satellite en haut, à droite du personnage que vous incarnez ; dirigez votre tir vers le bas, en diagonale droite. De cette manière, vous anéantirez tous les canons sans même qu'ils vous touchent (en dépit de cela, n'hésitez pas à dévier le tir de son axe pour abattre les quelques emmerdeurs qui vous attaquent par-derrière).

◊ Vous arrivez maintenant dans une sorte de caverne. Placez-vous en haut et faites feu en direction de la droite (quelques pièces apparaîtront). Refaites la même opération mais en vous installant en bas - vous y gagnerez un Pow). Etablissez-vous enfin avec votre satellite dans la position précédemment occupée au niveau du complexe moderne.

◊ Le boss de fin de niveau s'exécute de la façon suivante : allez au centre de l'écran et déplacez ensuite votre satellite jusqu'au moment où il se trouvera exactement au-dessus de votre tête, puis dirigez le tir vers le haut. Quand l'ennemi gambade à portée de votre arme, décalez-vous vers la gauche et balancez la purée. Vous l'atteindrez ainsi sans qu'il puisse même vous effleurer (gaffe cependant à ses poings et n'hésitez pas à virevolter pour l'éviter).

LEVEL 2

Stage 1

◊ Ce niveau est constitué de plusieurs chemins que votre personnage peut emprunter. Ils sont de difficulté inégale (elle varie selon la direction choisie) ; passez tout d'abord par l'issue du haut (les ennemis que vous y rencontrerez sont de la roupie de sansonnet).

◊ Dans le magasin, pas besoin de se procurer des armes. Le lance-flammes suffit.

◊ Foutez le camp, et une fois à l'extérieur, vous arriverez à une nouvelle bifurcation. Prenez la voie du bas. Les emmielleurs qui vous tombent dessus sont les mêmes que ceux qui hantaient la première partie - aucun problème).

◊ Parvenu à la salle du Sphinx, placez votre satellite juste au-dessus de vous et dès que le monstre apparaît, faites en sorte que le satellite soit toujours en contact avec sa tête. Quand il l'a perdue, le corps de la créature mythique se transforme en serpent.

Le point faible de ce nouvel ennemi se trouve très précisément au niveau du cou (le rond bleu). Pour le tuer, il suffit de mettre une nouvelle fois le satellite en contact avec le point sensible - tout en évitant les assauts de la bestiasse.

Stage 2

◊ La réplique exacte du premier stage (avec toutefois quelques ennemis en plus, mais pas la peine de vous prendre la tête). Dans le magasin, munissez-vous cependant du doubleur de tirs qui vous est offert (contre de l'argent, bien sûr !!!).

◊ Le boss à abattre, lui, change. Son unique point faible se trouve au niveau du bec de l'oiseau qui figure à la proue du navire. Il suffit donc de placer le satellite vers la droite et de diriger votre tir sur la tête. Apostez ensuite votre personnage suffisamment loin de la tête pour que les portes de protection ne se referment pas. Il ne reste plus qu'à lui tirer dessus (parfois la cabèche part faire un petit tour. Dès cet instant, occupez-vous des canons qui vous balancent des bordées et reprenez votre position initiale au moment où la tête fait sa réapparition.

LEVEL 3

Stage 1

◊ Ce stage, tout comme le stage n° 1, est infesté de combattants adverses. Le mieux est encore d'enclencher l'autofire.

◊ Il recèle aussi un grand nombre de bonus. Balancez la sauce sur les corniches de la tour et sur les petites... niches !

◊ Pour affronter le boss der de der, indispensable de détenir le laser à tête chercheuse. Mais comme il coûte très cher, possible que vous n'ayez pas assez d'argent ! Abandonnez donc le premier magasin sans acheter aucune autre arme et attendez d'arriver à une autre échoppe - cela vous permettra, en cours de route, d'acquérir un peu plus d'espèces sonnantes et trébuchantes.

◊ Donc, quand vous parvenez à proximité du boss, placez-vous en bas, à droite - et tirez. Vous ferez de cette manière un ravage des bestioles qu'il vous envoie. Une fois la première armada de monstrelets anéantie, agissez de la même façon avec la deuxième, mais cette fois à gauche. Ensuite, prenez place au milieu de l'écran au moment où les bestioles vous attaqueront des deux côtés.

Maintenant, vous avez fait table rase : il ne vous reste plus qu' à disputer votre chance face aux derniers boss. Puisque vous disposez du laser à tête chercheuse, il vous suffit de l'esquiver, lui et ses lasers hyperchiants et de le mettre à mort.

DERNIERS CONSEILS

◊ Lorsque vous vous trouvez dans les SHOPS, n'hésitez pas à vous fournir en vies, à augmenter votre

potentiel énergétique au moyen de cœurs ou de vous protéger avec des armures.

◊Jouez de préférence en compagnie d'un partenaire car vous obtiendrez de cette manière des vies infinies (attention cependant à ne pas mourir ensemble - il faudrait tout recommencer depuis le début).

◊Enfin, tuez un maximum d'ennemis pour récolter de la galette à gogo et vous équiper en conséquence.

NEC CORE GRAFX

PC KID 2
(envoi de Matthieu Renault)

Voici comment trouver toutes les graines de fleurs, les cœurs bleus, les soleils (ronds, jaunes, dotés d'yeux et d'une bouche), les vies... et comment tuer les boss.

NIVEAU 1-1

Donnez un coup de boule à la première fleur rose : elle deviendra bleue, sautez dessus pour obtenir une vie. Procédez de la même façon avec la deuxième rose, pour ensuite l'employer comme tremplin et découvrir une première graine de fleur (bonus 1). Frappez enfin la troisième fleur rose afin d'en avoir une jaune, et gagnez deux nouveaux soleils.

NIVEAU 1-2

Déplacez la fleur jaune pour avoir dans votre escarcelle toutes les petites fleurs. Avancez, puis frappez la seconde fleur rose d'un coup de boule et sautez dessus, ça vous procurera une fleur volante. Muni de cette dernière, retournez au début du niveau pour vous emparer de deux soleils.

En volant vers la droite, vous trouverez deux nouveaux soleils en plein cœur des nuages et une graine de fleur (bonus 6). Pour tuer l'ennemi de fin de niveau, placez-vous à l'endroit situé le plus haut et tapez l'adversaire sur la tête. Redescendez, évitez-le et exécutez la même chose trois fois.

NIVEAU 1-3

Donnez un coup de boule à la première fleur rose, puis utilisez-la comme tremplin. En tournant sur vous-même, déplacez-vous vers la droite pour accéder à l'extrémité de la mine. Allez tout au bout et embarquez 3 soleils. Revenez ensuite juste après le pont et mettez-vous à briser les pierres afin de remporter une vie.

Passez enfin à gauche des 3 os plantés dans la lave. Puis exécutez un saut retourné pour obtenir une graine de fleur.

NIVEAU 1-4

Cassez la brique qui se trouve sous le panneau : en dessous sont cachés 2 bonus (respectivement le 3 et le 8) et une fleur volante? Survolez avec elle le début du niveau au cœur des nuages gris dans le but de trouver plusieurs soleils. Un peu plus tard, employez les objets qui se cassent en partant vers le haut de l'écran. Muni du premier, allez chercher le soleil situé sur la gauche et avec le second une graine de fleur (bonus 5). Equipé du cinquième, montez tout en haut et allez à droite, puis exécutez un saut retourné pour découvrir une graine de fleur (bonus 4). Utilisez ensuite le neuvième et rendez-vous sur la gauche pour rafler un soleil. Droite, laissez-vous tomber à l'étage inférieur et direction la gauche, où se trouve le dernier soleil du niveau 1.

Boss 1 : le dragon volcan

Tout d'abord, évitez les boules de feu, puis balancez-lui dans la tronche des coups de tête sans discontinuer. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il meure.

NIVEAU 2-1

Avec la fleur jaune, sautez en haut et à gauche. Déplacez alors la seconde vers la droite, puis tout en tournant sur vous-même, bougez vers la droite de manière à obtenir un premier soleil. Retournez à gauche, emparez-vous du soleil et rendez-vous à l'endroit où abondent les cerises. Accomplissez-y un saut retourné, et une graine de fleur sera à vous. Repartez alors vers la droite, vous tomberez bientôt sur une autre graine de fleur (bonus 4). Un retour maintenant au lieu où vous aviez engrangé le premier soleil ; mais cette fois-ci, au lieu d'aller à gauche, vous sauterez sur la droite, ce qui vous fera passer au-dessus de l'écran et vous permettra de remporter 3 soleils et un cœur bleu.

En grimpant à la branche, vous gagnerez 3 nouveaux astres flambants. Et pour battre les ennemis de fin de niveau, distribuez-leur à chacun des coups de boule retournés.

NIVEAU 2-2

Vous trouverez un soleil après la plantation. Grimpez tout en haut et à vous les 3 fleurs roses ! Tapez sur celle du milieu, de façon à obtenir une fleur volante. Frappez ensuite 2 fois celle de gauche, ce qui fournira une vie.

Juste avant la fin du niveau, vous tomberez sur une graine de fleur (bonus 5).

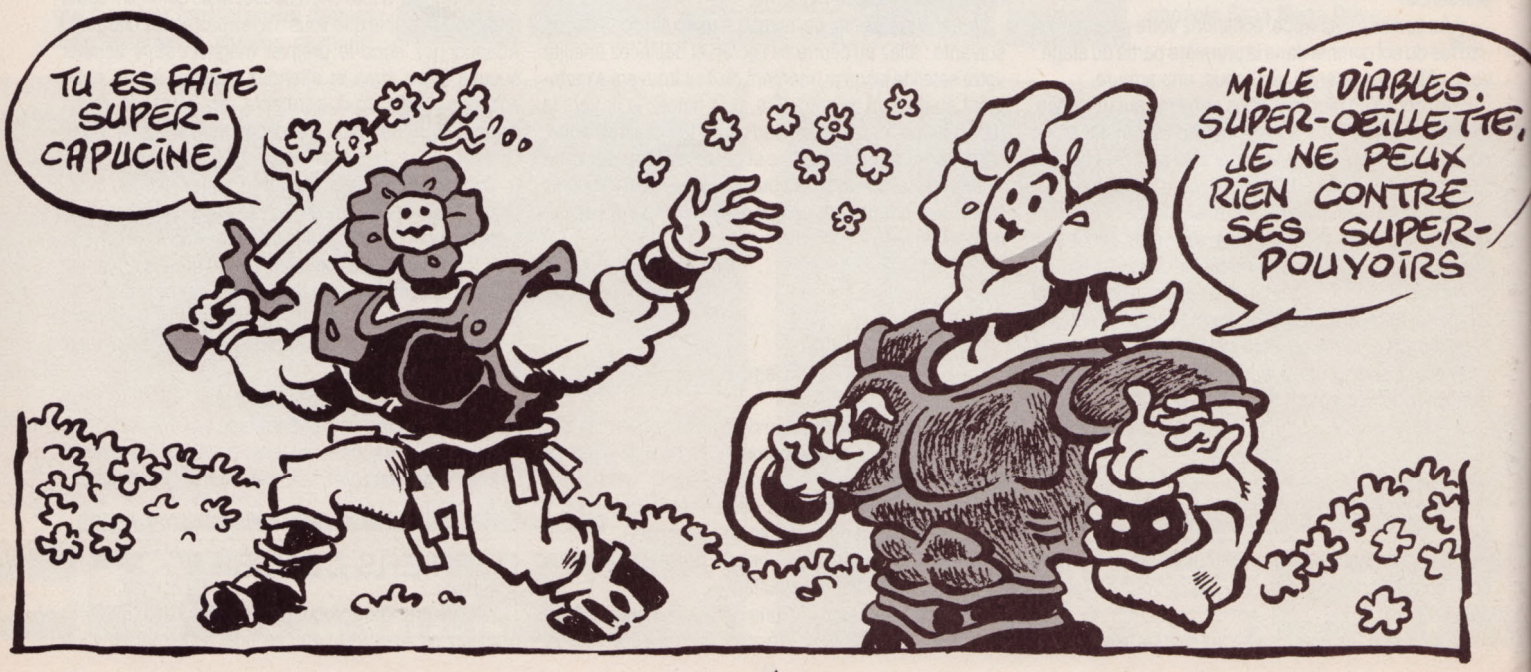
NIVEAU 3-3

Bondissez de nuage en nuage et allez vers la gauche, pour vous procurer 5 soleils. Ensuite, utilisez la fleur jaune, qui vous fera découvrir une graine de fleur (c'est le bonus 6).

Après les 3 fleurs roses, sautez sur l'extrémité du gros nuage puis grimpez au sommet du pilier et accomplissez un saut retourné pour faire apparaître une graine de fleur (bonus 2).

Enfin, allez le plus à droite possible dans le niveau, en bas pour trouver une autre graine de fleur (bonus 1). Retournez finalement vers la gauche prendre le dernier soleil.

(A suivre)



AMIGA/PC

CADAVER PAYOFF
(envoyé par David Ghesquière)

◊ Signale un point crucial dans le déroulement du jeu.

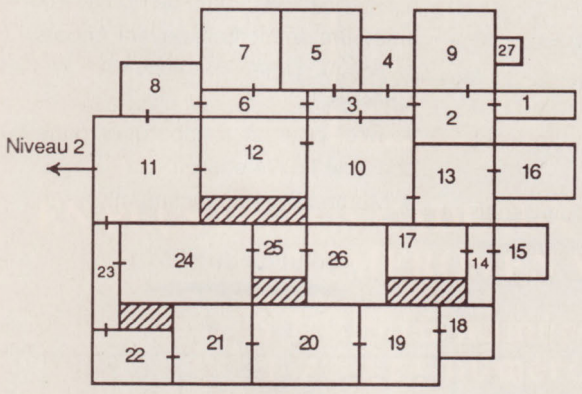
NIVEAU 1

1/ Passage secret : bol, agenda (mettre agenda dans fente).
◊ Plus tard, quand dans le jeu vous trouverez des agendas ou des parchemins qui y ressemblent, mettez-les dans la fente : vous gagnerez des points d'expérience.

2/ Entrée : agenda, coffre (sort massacre, symbole sacré), livre I, autel, tapisserie, os. Agenda dans os, mettez-le dans la fente du 1.
◊ Quand les 2 dagues se trouvent dans l'autel, une tête de mort apparaît derrière la tapisserie ; regardez : une clé tombe.

3/ Passage clients : 2 serrures.

4/ Chambre 3 : dague (sous l'oreiller), armoire (livre II, symbole sacré, flacon hyperrapide).



5/ Chambre 2 : assiette, livre III, armoire (sac d'or, clé), chope.

6/ Passage clients : 2 monstres, serrure, levier.

7/ Chambre 1 : os (journal), assiette, 2 sacs de vêtements, coffre piégé (dague, sort qui éloigne le monstre, coffret).

8/ Réfectoire : os, chope, flacon d'endurance, assiette. Donner le poulet du 10 à l'homme assis sur la chaise.

9/ Salle magique : téléporteur (boule), coffre (3 sacs d'or). Trois leviers, abaissez celui du milieu, utilisez la boule et elle vous téléporte au 10. Pour ouvrir le coffre, il faut avoir au préalable mis le journal du maître serrurier lors du 10 dans la fente du 1.

10/ Cuisine : 3 poulets, balle, couperet, os (journal dedans), armoire (parchemin dissipant piège), pain, 3 chopes.

11/ Bar : ◊ dès que vous entrez, un homme vous parle et fait tomber 6 chopes qu'il faut boire rapidement (aidez-vous de la potion de... rapidité). Magnétite, argent, sac d'or. Dès que vous prenez le sac, l'homme se transforme en monstre. Vous pouvez alors l'embarquer avec vous.

12/ Bistro : coffret, 3 monstres se manifestent ; tuez-les au moyen de la massue.

13/ Salle des fûts : os, levier, coffre (vide), symbole sacré, clé dans tonneau. Mettez les trois petits coffrets que vous possédez (et qui recèlent un symbole sacré ◊) à l'intérieur du coffre. Apparaît alors le sort qui dissipe le piège.

14/ Couloir Est : 2 piques tournantes, 1 levier (ouvre 17). Lancez la jauge trouvée au 16 entre les 2 piques.

15/ Chambre froide : clé, boule*, coffre (clé, bombe), coffret (dissipe magie), parchemin (ouvrez le coffre), fiole d'endurance.
Utilisez la magnétite du 11 pour attirer la clé ; dès qu'elle touche la boule*, elle vous tombe sur la tête.

16/ Stock de potions : coffre (2 potions, 1 de poison, une autre de force), bouteille, saut géant, bouteille d'immortalité. Les autres sont vides.

17/ Chambre forte : coffre (4 sacs d'or, coffre (coffre-fort, coffret, actionnez les objets à distance, coffret (vide), parchemin, clé.
◊ Quand vous entrez et tant que vous vous trouvez dans la pièce, des flèches sortent des murs.

18/ Chambre noire : levier, bloc de bois. Sphère (révèle les objets cachés et apparaît au moment où vous actionnez le levier).

19/ Pièce cachée : 2 poulets (vous en emparer pour le 22). Utilisez la sphère trouvée au 18 ; des blocs de bois tombent du plafond, il faut vous en servir pour construire un escalier.

20/ Chaufferie : pièces d'argent, monstre, levier, gargouille tirant des boules. Utilisez le monstre que vous avez pris au 11. Pour passer les boules, ingérer la potion d'hyperrapidité puis juste après celle d'immortalité. Courez jusqu'à la porte et ne touchez ni au levier, ni au monstre.

21/ Chambre d'Ekle : premier bouton, le deuxième sous la tapisserie. Actionnez 7 fois le premier, et 1 fois seulement le deuxième.

22/ Salle des banquets : monstre, poulet, clé, piques.
Prenez le poulet et lancez-le loin devant : le monstre va courir après et détruire les piques. Utilisez les autres morceaux que vous aviez en réserve pour amadouer le monstre.

23/ Passage du bar.

24/ Salon : bouteille, bol, chope.

25/ Antichambre : levier, bloc de bois. Constituez une pile d'objets et placez-la sous le bloc de bois afin qu'il ne se referme pas, quand vous reviendrez du 26.

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE Sarl
Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

THE MASTER VIRUS KILLER V2.2 (Amiga)
Version Française Commerciale : Exclusivité FDS

Détecte et chasse **153 virus** dont le très dangereux SHV // Des commandes et outils puissants pour isoler les virus, prévenir les incidents et restaurer les disquettes infectées // Visualisation du Boot, de la séquence de démarrage et du disk-validator // Installation facile et protection efficace du disque dur // Compatible également avec le Système 2.0 de l'Amiga 3000 // Prise en main immédiate grâce à son excellent interface utilisateur intuitif : **150 F** + Port (Normal = 15 F ou Colissimo = 25 F). Version de démonstration = 21 F + Port.

SERVICE DOMAINE PUBLIC AMIGA
Sélection des meilleurs titres et collections

JEUX :
FDS541 BIONIX 2
FDS545 THE BALL
FDS546 Blox's et Balls & Pipes
FDS631 THE MAZE
FDS553 Alien Vs Olympus
FDS590 EAT MINE
FDS596 MARATHON MINE 3
FDS620 JUMP & ROLL
FDS634 SEVEN TILES
FDS664 AMIGOIDS
FDS642 STAR TREK (2 discs)
SH825 EMERAUDE EMPIRE
21 F pour ce dernier disc.
MEGADEMOS :
FDS770 Silents - Ice Demo
FDS776 Silents - Global Trash
FDS786 TomSoft- Virtual World
FDS790 Decaying Paradise
FDS786 & FDS790 1 nécessaire

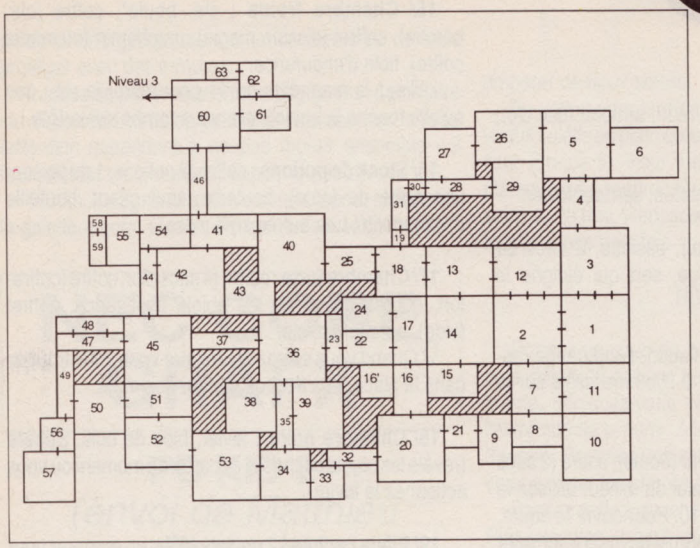
Demandez vite le catalogue complet en joignant 3 timbres à 2,50 F et découvrez plus de 2000 discs et des milliers de logiciels.

Domaine Public : 15 F la disquette

Consommable :
Discs Konica 3"1/2 MF2DD : 79 F les 10.
500 étiquettes imprimante 36x69 : 59 F.

Port : Normal 15 F ou Colissimo 25 F.
Recommandation (facultatif) 12 F.

Rédigez vos commandes sur papier libre règlement par chèque ou mandat joint.



26/ Chambre du patron : levier, crâne, charme, coffre (3 sacs d'or, clé). Actionnez le levier et emparez-vous de la clé (niveau 2).

27/ Piège : si un diamant touche le sol, il pompera votre énergie. Mais si vous arrivez à prendre 4 diamants, vous serez téléporté au 9.

NIVEAU 2

1/ Place : tonneaux (l'un d'entre eux renferme du pain).

2/ Place : sac de pierre, bâton. Placez le bâton devant l'entrée aux poutres car dès que vous touchez le sac, un monstre tombe du plafond. Prenez le sac et tuez le monstre.

3/ Place : 2 pains, 2 montres.

4/ Passage du prêtre : os, champignon, argent.

5/ Place du prêtre : 2 yeux, livre du 1, os.

6/ Maison de Smit : 2 bols, shuriken, 2 urnes, homme, gant, coffre (sort qui permet de parler au mort), coffre (2 shurikens, potion de guérison), clé dans armure sur le mur, coffret.

7/ Ruelle de l'Est : 2 monstres sauteurs.

8/ Rue du rebouteux : levier. Quand vous dépassez une certaine hauteur, 3 monstres apparaissent. Et quand vous actionnez le levier, les barres disparaissent.

9/ Rue du rebouteux : levier, champignons. Actionnez le levier ; pour ouvrir la porte, il faut aussi actionner un levier qui se trouve de l'autre côté.

10/ Loge du rebouteux : flacon vert d'endurance, urne, 3 flacons vides, bougie, livre du 2 et du 3, coffre (potion hyperrapide).

11/ Salle du rebouteux : potion qui guérit du poison, livre 4 dans l'armoire, bougie, coffre (sort de traduction, poison araignée, sort de massacre).

12/ Place : 3 monstres.

13/ Rue Haute : 1 monstre sauteur.

14/ Magasin : armoire (pain, poulet), poulet, poulet, pain, tonneau (sphère éloigne monstre), 2 flacons vides, bouton.
Actionnez 6 fois le bouton, un livre tombe 5. Sort annulé dans le livre.
(A suivre)

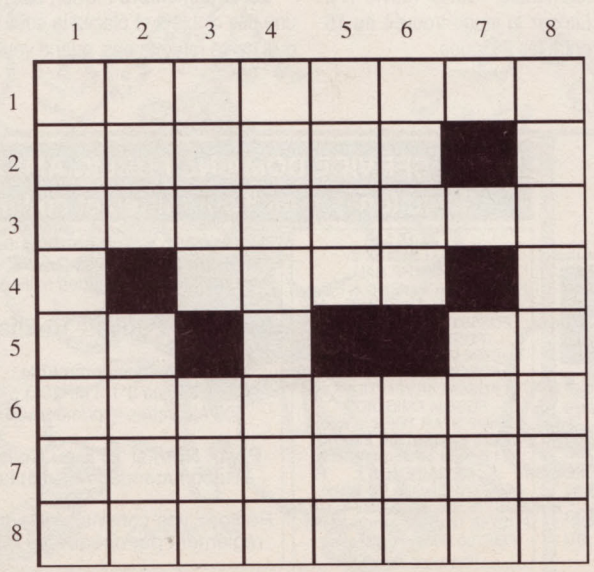
CRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Ils affrontent les mutants de l'espace (titre de jeu).
2. Cette jouissance ne manque pas de fondement. Conjonction de coordination.
3. Bonnes, elles sont preuve de courtoisie.
4. Montagne de Thessalie.
5. Cité antique. Symbole chimique du chrome.
6. Enlever les plis.
7. D'une éducation vraiment très rustique.
8. Equilibre moléculaire de deux solutions.

VERTICALEMENT

1. Il vous console tous les mois dans Micro News.
2. Institut National de l'Audiovisuel. Etendue désertique et caillouteuse.
3. Première main italienne d'une expression qui consacra le duel célèbre que se livrèrent Anquetil et Poulidor dans l'ascension du puy de Dôme. Pas novice.
4. Faisait le contraire du (6) horizontal.
5. Chef-lieu de canton de l'Orne. Pour les amateurs de football, devant Angers.
6. Amon. Dans les châteaux, avec les lumières.
7. Ivre, pourrait s'embarquer dans l'Arche... de La Défense.
8. Murmurer très doucement.



Solution du n° 51

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Z	O	D	I	A	Q	U	E
2	E	T	E	N	D	U	E	S
3	B	A	N	C	■	A	R	T
4	R	I	S	■	O	R	■	E
5	U	■	I	L	■	T	E	R
6	R	U	T	A	B	A	G	A
7	E	T	E	■	L	I	E	S
8	S	E	S	■	E	T	R	E

ABONNEZ-VOUS A MICRO NEWS !

ET RECEVEZ EN CADEAU : 1 JEU SUR VOTRE MACHINE + UN MAGNIFIQUE PIN'S MICRO NEWS

EN PLUS DE VOS CADEAUX DE BIENVENUE, ECONOMISEZ 2 OU 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT POUR :

6 MOIS (6 numéros) : 100 F au lieu de 150 F
1 AN (11 numéros) : 199 F au lieu de 275 F

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

à retourner accompagné de votre règlement à : *MICRO NEWS, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

☐ Je m'abonne pour 6 mois (6 n°) et je joins un chèque de 100 F.

☐ Je m'abonne pour 1 an (11 n°) et je joins un chèque de 199 F.

Nom : ..... Prénom .....

Adresse : .....

.....

Ville : ..... Code postal : .....

Machine (obligatoire) : ..... Age : .....

POUR L'ETRANGER ET LES DOM-TOM, LE MONTANT DE L'ABONNEMENT DEVRA ETRE MAJORE DE 95 F.
6 mois : 195 F
1 an : 294 F
Le règlement sera effectué par mandat uniquement.

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

PETITES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

APPLE

Vds à prix supersympas des compilations de jeux du domaine public sur Macintosh. Liste contre enveloppe timbrée. **Bruno Vouhé, 6, impasse des Lilas, 79100 Thouars.**

AMSTRAD

Vds CPC 6128 couleur + doubleur avec 2 joysticks + nombreux jeux dont certains originaux ainsi que quelques utilitaires. Le tout en parfait état : 2 000 F. **Rémy Bertet, 1, place de Molay, 78990 Elancourt. Tél. : 34.82.04.93.**

Urgent ! Vds cause études CPC 664 couleur (lecteur disks intégré) + 17 disks avec nombreux jeux + joystick + revues + un tas de listings Amstrad Hebdo, Hebdogiciel). Valeur : 6 000 F. Le tout vendu : 2 000 F. **Régis Déoux, PTT, 31120 Pinsaguel. Tél. : 61.76.48.23.**

Vds CPC 464 + livres + moniteur couleur + 2 joysticks + cordon 2 manettes + 120 jeux (The Untouchables, Ghost 2, Copy) : 2 200 F. Vds Atari 2600 neuf (embal) + 2 manettes + 5 jeux (Obélix) : 500 F. Jeux Spectrum K7 : 50 F pièce. **Frédéric Dupont à Aix en-Provence. Tél. : 42.92.12.65.**

Vds CPC 6128+ avec 9 jeux + une cartouche, écran couleur + une manettte, une boîte de rangement. Valeur : 4 500 F. Le tout vendu : 3 000 F. Vds aussi Ghostbusters sur Master System : 100 F. Disks laser : 50 F pièce (Sandra, Bd des Hits, etc.). **Jérôme Herby, 149, Grande Rue, 60240 Fleury. Tél. : 44.49.11.26.**

Vds 6128 + moniteur couleur + tuner TV + magnéto K7 + câbles + stylo optique + radio-réveil + pistolet + 120 jeux + utilitaires + manuels d'utilisation + revues. Le tout en très bon état : 3 500 F à débattre. Recherche Amiga 500 + moniteur couleur + souris. **Sébastien Husson, 765, chemin des Bertoulots, Eaunes, 31600 Muret.**

Vds pour CPC 6128, compilations et jeux simples de 80 F à 160 F. Kit de téléchargement et manette en cadeau. **Stéphane Mestre, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82.**

Vds CPC 6128 + tuner TV + radio-réveil + 50 disks (jeux + utils + cop) + 50 revues + 3 classeurs docs + un joystick. Le tout en très bon état : 4 500 F. **Eddy Richard, 13, rue des Juifs, 67340 Weiterswiller. Tél. : 88.89.58.37 après 17 h.**

Vds CPC 464 moniteur couleur (CTM 644) + 150 jeux + un joystick + manuel + revues, bon état. Prix : 1 800 F. **David Ségut, 54, Les Gargouilles, 13800 Istres.**

Vds jeux Amstrad (4), Indiana Jones, Robocop, Batman, Ghostbusters 2. Valeur : 250 F. Le tout vendu : 200 F. Vds synthé Five : 800 F. Echange Sega + 3 jeux (Alex Kid, Italia 90, Moonwalker) contre Core Grafx ou Mega Drive. **Victor Freches. Tél. : 39.60.79.46 à partir de 18 h.**

Vds CPC 6128 + adaptateur TV couleur + 2 manettes +

Light Phaser + 100 disks pleins + 10 neufs + originaux + boîte de rangement + 2 cordons minitel + revues + listing à taper (100 env.) + manuel d'utilisation + disks CPM. Valeur : 7 000 F. Vendu : 5 000 F. **Muriel Ghesquière, 398, rue Jules-Guesde, 59510 Hem. Tél. : 20.83.44.12.**

Vds jeux originaux Amstrad K7 de 20 F à 50 F. Envoyez enveloppe timbrée pour liste. Vds carte FD.Dos pour transformer un 464 en 6128. Valeur : 420 F. Le tout vendu : 300 F peu servi + notice. **Michel Mantel, 1/42 groupe Rénovation, 59160 Lomme.**

Vds CPC 464 + 6128 couleur + joystick + 350 jeux originaux + range disks et K7 + manuel. Le tout est estimé à plus de 7 500 F. Vendu : 2 700 F. **Jonathan Noël, 6, rue Edouard-Renard, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 43.94.90.21.**

Vds les meilleurs jeux sur CPC 6128 : 45 F pour 2 jeux. Possède Prince of Persia, Rick Dangerous 2, AMC, Tortues Ninjas, After the War, Captain Trueno, Rainbow Islands, Shufflepuck Café, Operation Thunderbolt, Galaxy Force, Satan, etc.). Possibilité de demander liste. **Hubert Fotinar, 43, rue Kennedy, 94370 Noiseau. Tél. : 45.90.56.96.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + imprimante DMP 2000 + 150 jeux. Le tout sacrifié à 3 000 F. **Benoît Déchelette, 9, avenue Charles-de-Foucauld, 38700 Corenc. Tél. : 76.90.37.67 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux et utilitaires + doubleur de joystick + de nombreuses revues et livres de programmes : 2 500 F à débattre. **Xavier Juvigny, 8, rue de la Vallée, Maulers, 60480 Froissy. Tél. : 44.80.78.10.**

Vds CPC 464 couleur + tuner TV télécommandé + 4 joys + 100 jeux originaux + réveil, etc. Valeur : + de 7 000 F. Le tout vendu : 3 500 F (état neuf). Urgent ! **Thierry Delhaise, 6, rue Paul-Gauguin, 93420 Villepinte. Tél. : 49.63.37.07 après 18 h ou le week-end.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + lecteur externe + imprimante DMP 2000 + Multiplan + disquettes. Le tout état neuf : 5 300 F à débattre ou 4 700 sans l'imprimante. **Grégory Fillion. Tél. : 69.44.56.27.**

Vds CPC 464 couleur + D1 + joystick compétition Pro + doubleur + 50 disks (200 jeux + utilitaires) + manuels + nombreux numéros d'Amstrad Mag : 2 500 F. **Laudon. Tél. : 43.65.16.20.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux + livres de programme. Prix : 2 500 F. **Christophe Jacob, 71, rue du Breuil, 38350 La Mure. Tél. : 76.30.94.29 après 19 h.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + notice + 10 jeux + joysticks + adaptateur couleur bon état : 2 000 F ou 2 500 F ou échange contre Atari 520 ST + moniteur couleur. **Pierre Giraud, 171 bis, rue Bergson, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.79.32.30 le soir.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + joystick + jeux + manuel d'utilisation. Le tout en excellent état : 1 500 F. **Frédéric Solarczyk, 14, rue de Meste, 59286 Roost-Warendin. Tél. : 27.80.25.94 après 18 h.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + 140 jeux et programmes. Le tout : 2 100 F à débattre. **Stéphane Volto, 59, allée de la Grande Bastide, Cazaulx, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.76.14.**

Vds jeux et compilations pour CPC 6128 de 80 F à 150 F. **Stéphane Mestre, rue des Chalibades, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82.**

Vds ordinateur Amstrad CPC 464 avec jeux, manette, livre. Prix : 1 000 F. **Nicolas Hanon, 7, rue d'Aizelles, 02820 Corbeny. Tél. : 23.22.42.20.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + manuel + joystick + une centaine de jeux (Renegade, Robocop, Wonderboy 1 et 2 etc.) + disk système, très bon état, 2 ans. Le tout : 2 900 F à débattre. **Laurent Kerebel, Lanfeust, 29810 Ploumoguer. Tél. : 98.89.05.95.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur neuf (sous garantie) avec manette, 60 jeux (cartouches, disks). Vds MO6 avec moniteur couleur, manette, crayon optique et 100 jeux. Le tout : 2 600 F. **Fabrice Aubrun, 25, chemin de Barmont, 36100 Issoudun. Tél. : 54.21.42.64.**

Vds CPC 6128 + 150 jeux environ + 2 manettes + joystick + revues + boîtes de rangement + table informatique. Le tout vendu : 3 200 F. Vds sur Game Boy, Gargoyle's Quest, Mickey Mouse 2 et Bug's Bunny avec emballage. Prix : 150 F à débattre. **Franck Furodet, Pont-Astier, 63190 Orléat. Tél. : 73.53.63.37.**

VdsCPC 464 couleur + nombreux jeux avec moniteur mono + une manette : 800 F. **Antonio Alavrino, 212, rue Maurice-Collin, 88140 Contrexéville. Tél. : 29.08.44.05.**

Vds CPC 6128, scanner, stylo optique, 2ème lecteur disk, nombreux jeux, livres, utilitaires, lecteur K7, imprimante cartouche etc. **Fabian Tissières, Sous-Gare, 1958 St-Léonard (VS) Suisse. Tél. : 027.31.21.84.**

Vds CPC 464 couleur + jeux + revues + joystick + kit de téléchargement, excellent état : 1 500 F. Vds CPC 464 couleur + joystick + jeux bon état : 1 000 F. Vds lecteur disk DD1 + disks neufs : 1 000 F. **Jean-Pierre François, Plan de Bramefan, 83145 Le Val. Tél. : 94.86.43.11.**

ATARI

Vds 520 STF étendu à 1 Mo + écran couleur SC 1425 + souris + joystick + utils + jeux (dont Cadaver 1 et 2, Turrican 2, Mega Traveller, Populous, Sim City, etc.). Prix : 3 500 F. **Marc Arnal, 29, rue de la Cerisaie, 91560 Crosne. Tél. : 69.48.34.75 après 18 h 45.**

Vds Atari 2600 + joystick (2) + K7, Double Dragon, Pachan, Mario Bros, Space Invaders, Mickey, Snoopy contre Le Baron Rouge etc. Prix : console + 3 K7 : 370 F ou 400 F selon les K7. Prix K7 : 50 F à 120 F. **Angela Burgos, 11, rue du Pérou, 35400 St-Malo. Tél. : 99.81.58.98.**

Vds pour Atari, Dragon Ninja, TNT. Prix : 150 F pièce. Vds pour CPC, L'Arche du Captain Blood, Ile Maudite, Gabrielle, Predator etc. Recherche Leisure Suit Larry (1, 2, 3). sur ST ainsi que Zac Mac Cracken. **Stéphane Delarue, route de Gallargues, 30250 Aubais. Tél. : 66.80.21.43.**

Vds Atari 520 STE 1 Mo + lecteur externe Goldenimage

3"1/2, le tout sous garantie. Valeur : 4 500 F. Vendu : 2 500 F. 50 jeux : 200 F ou contre disks vierges. **Fabrice Fugier, 6, avenue du Château-de-Soulins, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.85.10.**

Vds Atari 520 STF + 4 jeux + un joystick. Le tout : 1 900 F. **Bernard Garrotte, 30, rue Pasteur, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.87.86.75.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF double face + jeux (Gods etc.) + joy, etc. Prix : entre 2 000 F et 2 500 F. Vds Lynx + Blue Lighting, California Games + transfo + ComLynx : 800 F ou échange contre 4 jeux Mega Drive. **Anthony Granier, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58 le week-end.**

Vds Atari 520 STF très bon état + 2 joysticks + souris + 20 disks vierges + grande boîte de rangement + 150 jeux (Cadaver, Last Ninja 2 etc.) + livres de programmation. Le tout : 2 500 F. **William Grosselin, 5, rue des Meuniers, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.60.70.38 après 19 h.**

Vds originaux ST : 99 F pièce. Possède Indiana Jones, Taï-Pan, Supremacy, Vigilante, Leatherboard, Strider, Forgotten Worlds. Vds aussi jeux de société à prix sympa. Liste contre un timbre. **Vincent Haenni, 7, rue de la Forêt, 68540 Feldkirch. Tél. : 89.48.05.96.**

Vds Atari 520 STF + manette + souris + jeux (Populous etc.) très bon état : 1 500 F ou échange contre Super Grafx + jeux ou NEO-GEO + un jeu (ou 2) ou Nec Turbo GT + 7 jeux. **Christophe Hoëppe, La rue-des-Jards, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds Atari 1040 STF + 2 joysticks + souris avec tapis + boîtes de rangement pour disks + nombreux jeux (Populous, Dungeon Master, Tintin, Crazy Cars 2, F16 Combat Pilot) etc. Le tout avec emballage d'origine : 2 000 F. **Jean-François Hovart, 24, rue de la Paix, 59890 Quesnoy-sur-Deule (Nord). Tél. : 20.39.83.24.**

Vds 1040 STF + joysticks + jeux (Gods etc.) + émulateur PC + Turbo Pascal 5.5. Prix : 2 200 F. **Jérôme Loubet, 64, rue Compans, bât. A3, 75019 Paris. Tél. : 42.02.84.41.**

Vds 2 barrettes 256 Ko pour 520 STE : 200 F. Joysticks : 100 F pièce. Boîte de rangement 80 disks 3"1/2 : 50 F. Logiciels de jeux originaux avec notice : 100 F port en sus. **Alain Nezan, 20, avenue du Lézardeau, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.39.04.89.**

Vds 520 STF + moniteur couleur SC1224 + joystick + 30 jeux (Falcon, Gunship, Kick Off, Great Courts etc.) + tableur + base de données + traitement de texte : 3 800 F. **Hervé Sol, 14, rue Pallu, 78110 Le Vésinet. Tél. : 47.67.95.67 bureau.**

Vds Atari 520 STE à 1 méga + un joystick + docs + Péritel + souris + 200 jeux + utilitaires + livres sur le ST. Prix : 3 500 F. **Yann Tournon, 3, passage du Limousin, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.69.40.**

Vds Atari 520 STF DF/NR (89) très bon état, 3PC Epson. Prix à débattre. **Loïc, 81, rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 42.42.84.04.**

Vds 520 STE + nombreux jeux + cartouche MVIG + une manette + revues. Urgent ! Prix : 2 000 F. **Pascal Chastang, 5, rue Léontine-Sohier, 81160 Longjumeau. Tél. : 69.09.23.19.**

Vds Lynx complète + 2 jeux (California Games, Gauntlet). Le tout pour 800 F. **Gilles Clavel, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod.**

Vds Lynx sous garantie + California Games : 500 F ou avec 5 jeux (Blue Lighting, Gates of Zendocan, Gauntlet, Slimeworld, California Games) : 1 000 F. Vds Game Boy + 3 jeux (Tetris, Castlevania, Tennis) : 600 F. **Dembo Danfakha, 11, avenue Frédéric-Joliot-Curie, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.93.45.69.**

Vds Atari 520 STE sous garantie 2 ans, 1 Mo + lecteur externe Golden Image 3"1/2 : 2 500 F. Valeur : 4 000 F. 50 logiciels : 200 F. **Fabrice Fugier, 6, avenue Château-Soulins, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.85.10.**

Vds jeux sur Atari ST (+ de 500) à bas prix. **Gilbert Laï. Tél. : 91.66.88.58 après 19 h.**

Sacrifie 520 STF DF TBE + moniteur couleur + câbles + 3 manettes + souris + 100 jeux + boîte + tapis : 4 000 F. Vends jeux séparément, vends aussi C64 + drive + 100 jeux + boîte : 1 500 F. **Frédéric Savary, 15, rue Pilot, 75116 Paris. Tél. : 47.55.02.36.**

Vds 520 STF + souris + 2 originaux (Indy and the Last Crusade, Kult). Le tout : 2 300 F. **Michaël Chenut, 17, chemin de l'Ecu, 91290 La Norville. Tél. : 60.83.26.50.**

Vds supernews sur ST/STE (démos, jeux, compils, utils etc.) à très bas prix. Liste sur demande. **Jean-Pierre Ravaz, 14, rue Louis-Bréguet, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds Atari 1040 STE + joystick + souris + jeux (env. 80) : 3 500 F + lecteur externe. Sans les jeux : 3 000 F. **Alain Azéma, 2, impasse des Myrtes, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.11.70 heures de repas.**

Vds jeux pour 1040 STE. Possède supernews à des prix ridicules. **David Rosell, route de Paris, 82350 Albias.**

Vds 520 STF + housses + tapis + souris + Péritel + joystick + boîte de rangement, 80 à 100 jeux originaux, TBE. Valeur : 10 000 F. Le tout vendu : 5 500 F à déb + utils. Ordi seul + divers accessoires + 5 jeux : 2 500 F. Jeux : 100 F à 150 F pièce. **Alain Levéziel, 26, parc des Courtillières, 93500 Pantin. Tél. : 48.35.02.68.**

Vds 1040 STE + lecteur externe + manette + 3 jeux + 20 disks + livres + Freeboot + 6 éducatifs + Freeboot : 3 600 F le tout. Possibilité de vente séparée offerte avec Action Service et Mystical. Dept 77. **Stéphane Dubois, 9, allée des Thuyas, 77420 Champs. Tél. : 64.68.16.48 après 17 h.**

Vds disque dur 30 Mo Atari, rempli de softs dompub + moniteur SM124 Atari, lect. externe Atari, imprimante SMM 804, TV couleur Péritel, logiciel serveur, câble minitel et détection de sonnerie. L'ensemble : 5 000 F. **Lionel Conte, 5, rue du Marché, 78870 Bailly. Tél. : 46.26.15.10. heures de bureau.**

Vds 1040 STF + jeux + livres + mag. : 2 900 F. Modem Cap 23 : 390 F. Lecteur 5"1/4 pour CPC : 900 F. Vds 520 ST, lecteur SF : 1 000 F. **Nicolas Brunner, Clos de l'Ermitage, chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.76.98.**

Vds pour 520/1040 STE, news et oldies à bas prix. Liste sur demande. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds Lynx 2 (nouvelle version) + 4 jeux (Warbirds, Rygar, Klax, Chessmaster) + ComLynx. Etat neuf (achète en août 91). Valeur : 2 000 F. Le tout vendu : 1 00 F. **Sébastien Le Charpentier, 42, avenue du Général-De-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.24.44.**

Vds Atari 1040 avec écran, disque dur, lecteur externe, jeux originaux, programmes divers. Ensemble ou séparément. **Jean-Pierre Pouilhe, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.21.59.**

Vds console Lynx avec California Games, Gates of Zendocan, Gauntlet + adaptateur + câble liaison, très bon état : 800 F. **Alexandre Cristaudo, 24, rue Miollis, 75015 Paris. Tél. : 43.06.34.67.**

Vds Atari 520 STE (sous garantie) + nombreux jeux dont originaux (Golden Axe, Lotus Esprit) + souris + joystick. Le tout en très bon état : 2 850 F. **Raynald Eloundou, 3, rue du Commandant-Marchand, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.77.10.64.**

Vds Lynx + paresoleil + 6 hits (California Games, Gates, Zarlor, Klax, Blue Lighting, Ninja Gaiden). Le tout en très bon état avec boîtes, notices + poster des jeux : 1 500 F. Vds aussi 60 revues Micro News, Tilt, Joystick, Joypad, Player One : 300 F. **Fabrice Audap, 53, avenue de Breteuil, 75007 Paris. Tél. : 45.67.93.71.**

Vds Atari 520 STF couleur + imprimante MT81 + alimenteur F à F auto + souris + jeux + housses + supports souris, écran imprimante + 2 rallonges joystick + meuble informatique + divers, très bon état. Valeur : 11 260 F. Le tout vendu : 5 500 F. **Christophe Labaume, 2, rue Defforge, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.68.14.**

Vds 520 STE + jeux originaux + traitement de texte + logiciel de dessin + 3 livres + joysticks + boîte à disks + disks vierges + souris. Le tout en très bon état, a peu servi : 2 000 F. **Sébastien Lacorre. Tél. : 45.55.09.27.**

Vds 520 STF + moniteur couleur SC21425 + nombreux jeux (F-29, Populous, etc.) + souris + manette + boîte de rangement. Le tout en très bon état : 3 500 F à débattre. **Mikaël Quéméner, 33, rue de la Tour, 22190 Plévin. Tél. : 96.33.05.58 après 17 h 30.**

Vds Atari 520 ST lecteur doublez face + moniteur couleur SC1425 + souris + 2 joysticks + nombreux jeux : 3 000 F. Vds originaux 100 F (Maupiti Islands, Populous, Iron Lord, UMS, Their Finest Hour etc.). **Bertrand Morin, 54, rue de Chartres, 91470 Limours. Tél. : 64.91.08.22.**

Vds DD Megafile 30 rempli : 2 990 F. Moniteur couleur SC1425 : 1 500 F. Simulateur de vol F-19 Stealth Fighter : 150 F Fighter Bomber : 150 F tous originaux. **Xavier Joanne, 25, rue Hermel, 75018 Paris. Tél. : 42.51.08.85.**

Vds 1040 STF état neuf + moniteur couleur + 30 jeux + boîte de rangement + 2 manettes + souris + carte de 16 voies. Le tout : 3 500 F à débattre. **Olivier Lopez, 26, chemin des Chênes, 81000 Albi. Tél. : 63.47.08.02 heures de repas.**

Vds + de 100 jeux pour ST et utilitaires (Lotus Esprit et utilitaires, G and G, etc.) : 50 F pièce. **Christophe Collart, 23, rue Delagarde, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.32.39.70.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur mono + 150 disks (jeux, utils, démos, Le Redacteur 3, Calamus, The Killer, GFA, 1ST Word+, B.A.T., Captive, Great Courts 2, Panza etc) + docs + revues + tapis + souris + Péritel : 3 500 F. **Franck Molle, 1, voie des Loups, 51450 Bethény. Tél. : 26.07.21.68.**

Vds Atari 520 STF + 2 manettes + 22 jeux originaux (le tout TBE). Vendu : 2 500 F. Valeur : 4 500 F. **Julien Bigorgne, 76, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : 45.57.26.23.**

Vds 520 STF + moniteur couleur + joystick + manuel + prise Péritel + nombreuses news + boîte de rangement + prise pour synthé + kit Amcharge : 3 000 F. **Thomas**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 10 novembre 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

Anglada, 1, rue des Poissonniers, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.11.06.74.

Vds Atari 520 STF + jeux originaux très bon état. Le tout : 1 800 F. **Eric Cukier, 62, rue de Bayard, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.90.55 après 20 h 15.**

Vds Atari 520 STF étendu 1 Mo + moniteur couleur SC1425 + 2 joysticks + souris + utilitaires + jeux (Cadaver, 182, Turrican 2, Megatravellers, Populous, Sim City etc.). Prix : 3 500 F. **Marc Arnal, 29, rue de la Cerisaie, 91560 Crosne. Tél. : 69.48.34.75.**

Vds Atari 520 STF, moniteur couleur, imprimante, lecteur externe, nombreux logiciels, nombreux livres, revues, joystick : 6 000 F à débattre. **Bruno Coudoux, 324, Grand'rue, 59100 Roubaix. Tél. : 20.75.50.38.**

Vds nombreux jeux sur STE. Possibilité d'échange. Liste contre timbre. Possède Lemmings, F29, Robocop 2, Monkey Islands, Hunter, ELF etc. Prix à débattre. **Jérôme Reignier, 17, avenue Léontine-Vignerie, 87200 St-Junion. Tél. : 55.02.58.09.**

COMMODORE

Vds Amiga 500 garanti 7 mois + extension mémoire + drive externe + joystick + 200 disks. Le tout en très bon état. Valeur : + de 5 500 F. Le tout vendu : 3 990 F. **Philippe Verbeke, 16, rue de Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 de 19 h à 20 h.**

Vds jeux sur Amiga, possède Toki etc. Achète jeux Super Grafx à bas prix (Granzork, Aldynes). **Xixi, 17, chemin de Pavin 33140 Cadaujac.**

Vds originaux avec docs : 100 F. Possède Unreal, Death Trap, Armour Geddon, Metal Masters, Powermonger, Robocop 2, Wings, Carthage, Chase H.Q. 2, Vaxine, ADS, Mig 29. **Tél. : 55.01.91.23 après 18 h.**

Vds supernews. **BP 32, B-4550 Nandrin (Belgique).**

Vds jeux (plus de 100) et utilitaires (news, Explora 3, Flight Simulator, G and G, Lotus Esprit Turbo, Turbo Out Run, Pinball, Rick Dangerous 2). **Christophe Collart, 23, rue Delagarde, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.32.39.70 après 18 h.**

Vds news sur Amiga à bas prix. **Laurent Belleger, 18, rue Joliot-Curie à Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.85.57 après 19 h 30.**

Vds disks sur Amiga, utilitaires (Fusion Paint, Workbench etc.) : 60 F. Disks sons (Aegis Sonix, Instant Music) : 50 F. Disks de jeux (ADS, IK+, Tusker etc.) : 40 F. Rajouter 10 F de port. Echange aussi. **Franck Druez, 57, rue Pierre, 59330 Hautmont. Tél. : 27.66.31.01 après 18 h le lundi.**

Vds Amiga 500 + 512 Ko + écran couleur + lecteur externe 3"1/2 + 3 joysticks + interface MIDI et cordons + cartouche digitalisation (Master Sound) + livre musique Amiga + nombreux logiciels. Le tout en parfait état : 6 000 F. **Xavier Girard, 11, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.86.79.52.**

Vds sur A500 originaux, excellent état, Maniac Mansion, Explora 2, Secret of Monkey Island : 120 F pièce ou 250 F les trois. **Bruno Jouniaux, 5, rue des Renouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.10.39.**

Vds Amiga 500 + extension de mémoire + joystick + plus de 100 disks + La Bible de l'Amiga : 2 500 F. Moniteur couleur : 1 000 F. Jeux Nec (Mr Heli, Violent Soldier, Wring) : 200 F pièce. Hurricane : 150 F. MSX1 et Nemesis 2 + Road Fighter : 400 F. **Jean-Marc Mallard, 150, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.40.49.04.**

Vds originaux Amiga, Elvira, Lotus Turbo, Beats 1 et 2, Obitus, Killing Game, Z-Out, Wrath of the Demon, Gold of the Aztecs etc. Prix : 100 F. **Frédéric Piron, 189, bd de la Petite-Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + extension 501 avec horloge + drive externe 3"1/2 Commodore 1010 + digitaliseur stéréo + joystick + souris + câbles etc. + div. revues et docs + 300 disks dont originaux, emballage. Prix : 6 000 F. **Jean-Marc Versteegh, rue du Général-Leclerc, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.92.48 après 21 h ou le week-end.**

Vds ou échange news sur Amiga. **Tony. Tél. : 27.57.32.64.**

Vds logiciels en tout genre Amiga. Envoyez un timbre pour en savoir plus. **Alexandre B., 3, rue Anatole-France, 25300 Pontarlier.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + extension 512 Ko (+ de 100 disks) + 2 boîtes de rangement, 2 joysticks, souris, broche antivirus. Prix : 4 000 F. Urgent cause achat moto ! **Jean-Christophe Mateille, 7, allée des Pinsons, 95350 St-Brice. Tél. : 39.90.81.47.**

Vds épave C64 + matos + K7 + docs + bidouilles (TBE) + Atari 800 XL + lecteur K7 + joystick + K7 + cartouches. Prix supercool. Possibilité de vente séparée. **Frédéric Safar, 5 rue du Pré-Féray, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

Vds news sur Amiga. **Christophe Casula, résidence Bernard-Palissy, bât. F, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.28.93.**

Vds news sur Amiga. **Dominique Proville, SP 69189, 00576 Armées.**

Vds pour Amiga 500, jeux et utils. Prix sympas. **Christian Turian, 59, rue de Framainville, 93220 Gagny.**

Vds ou échange jeux, utils, démos à très bas prix. **Christophe Ferrari, 30, rue de Montmorency, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.80.93.87.**

Vds jeux Amiga originaux, Gee Bee Air Rally, Chaos Strikes Back, Kick Off 2, Champion of Raj : 80 F pièce. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds jeux originaux pour C64 disk à très bas prix. Liste sur demande. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy.**

Vds Amiga 500 + moniteur Atari + drive externe + extension de mémoire + 300 disks environ. Le tout : 5 000 F à débattre. **Yann Aubusson, 230, bd Anatole-France, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.96.93 à partir de 18 h.**

Vds + de 3 500 jeux, démos, utils, éducs, midsongs à un prix entre 15 F et 25 F. Réduction pour les nanas. **Fred, 3, rue des Aubépines, 70300 Luxeuil-les-Bains.**

Vds, échange news, oldies, démos et utils à très bas prix sur Amiga. Possède Road Lands, Croisière, Utopia etc. **José Azévédo, 15, rue St-Pierre, 79140 Brétignolles. Tél. : 49.81.07.58. après 18 h.**

Vds ou échange news et oldies sur Amiga à très bas prix. Echange également ou achète sur Mega Drive. **Tony Degrelle. Tél. : 27.57.32.64 uniquement le soir.**

Vds news et autres à très bas prix sur Amiga. Vds Amiga 500 + Freeboot : 1 990 F. Cause double emploi. Vds super hardcopieur à bas prix. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds A500 avec lecteur externe, extension mémoire A501, 50 news, revues. Le tout : 4 000 F. Vds Atari 520 ST, news, joystick : 2 000 F. Vds news sur Amiga, Atari, PC. Vds hardcopieur sur Amiga : 150 F. Freeboot sur ST : 150 F. **Mohamed Aliouane, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : 42.45.32.68.**

Vds Amiga 500 sous garantie 6 mois, 2ème lecteur, extension 1 Mo, joystick + très nombreux jeux (F15 2, AH 73, Indy 500, etc.) dans tous les genres. Le tout en TBE. Valeur : 5 500 F. Vendu : 3 690 F. Cherche jeux sur PC. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 de 19 h à 20 h 30.**

Vds news et oldies sur Amiga. **Laurent Sintis, 34, Les Tournesols, 30130 Pont-St-Esprit. Tél. : 66.39.32.80.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + extension 512 Ko + drive 3"1/2 + digitaliseur stéréo + souris, joystick, câbles + revues et doc + 300 disks dont originaux : 6 000 F. **Marc Versteegh, 2, avenue du Général-Leclerc, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.92.48 le soir et le week-end.**

Vds C128 + lecteur 1541 + adaptateur TV très bon état : 1 800 F. **Laurent Lecouvey, 10, rue de la Brèche, 78720 Dampierre. Tél. : 30.52.51.18.**

Vds jeux sur Amiga. **Jean-Noël Caeyman. Tél. : 43.03.74.12.**

Vds news pour Amiga 500 ou échange contre jeux Nec ou vieux micro (XE, MSX, Oric etc.). **Firebird, 319, chemin de Pavin, 33140 Villenave d'Ornon-Cadaujac.**

Vds news et oldies sur Amiga à prix intéressants. **Emmanuel Prein, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.95.69.**

Vds ou échange jeux sur Amiga en contre-remboursement. **Marc Santucci, 181, avenue Jean-Jaurès, 84700 Sorgues.**

Vds originaux Amiga TBE avec boîte et notice : 100 F pièce. Demandez liste. Possède Toki, F29, Maupiti Islands, Cadaver, Budokan, Shinobi, Voyageurs du Temps, Mighty Bombjack, Tennis Cup, Operation Stealth, Justiciers 1 et 2, TNT, Crystals of Arborea etc. **Tél. : 43.76.41.21.**

Vds Amiga 500 sous garantie + extension 512 Ko + cartouche Amiga Action Replay 2 + 2 jeux : 2 600 F. **Christophe Pansart, 582, rue Joseph-Vallot, 74200 Chamonix. Tél. : 50.55.96.18 après 19 h.**

Vds pour A500, log de simulation, M1 Tank Platoon, Battle of Britain, A-10 Tank Killer, F-15 2 etc. Prix de 80 F à 200 F. **Daniel Papp, 39, rue Sauffroy, 75017 Paris. Tél. : 42.26.14.39.**

Vds pour Amiga, émulation PC AT Once : 1 500 F. Vds originaux, Kick Off, Zac Mac Kracken, Tom and the Ghost, Monkey Islands, Dungeon Master, Indiana Jones and the Last Crusade, Aventure, F/A18 Interceptor : 150 F pour Amiga. **Olivier Nyoma, 5, chemin des Graines, 79100 Thouars.**

Vds originaux Amiga. Killing Game, Captive, Cadaver, Beast 1 et 2, Explora 2, Unreal, Wrath of the Demon, Gold of the Aztecs etc. Prix : 100 F. **Frédéric Piron, 189, bd de la Petite-Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds A500 + moniteur mono + extension 512 Ko + souris + 3 joysticks + jeux + péritel. Prix : 3 500 F. **Sylvain Khelif, 24, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 48.78.06.96 après 17 h 30.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084 + 3 joysticks + 50 jeux + possibilités d'échange : 4 500 F. Appareil acheté en 1990. **Eric Noirard, 27-21, rue de Javel à Paris. Tél. : 40.59.40.44.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire + moniteur couleur 1084 S + lecteur 3"1/2 + 270 disks (news) + boîte de rangement + manuels et revues micro. Le tout : 5 400 F. **Jean-Christophe Chenis, 12 bis, avenue Allary, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : 45.69.81.99.**

MSX

Vds moniteur couleur Philips : 1 000 F. Vds aussi anciens Micro News. Recherche lecteur 720 Ko + extensions 512 Ko pour MSX2 VG8235. Cherche contacts sur MSX2. Envoyez liste. **Christophe Anselm, 6, rue des Prés, 68470 Ranspach. Tél. : 89.38.75.28.**

Vds pour MSX1, jeux, Golf, Knightmare, Football, F1 Spirit, Nemesis, Green Beret, Hyper Sports 1, Bostonian, Starship : 80 F pièce. K7 de Robocop, Out Run 4 x 4 Offroad, Bond 007, Sorcery, Wizard's lair, compil Games Collection : 60 F pièce. **Laurent Guéret, 4, rue Ardy à Sermois-sur-Loire, 58000 Nevers. Tél. : 86.37.62.28.**

Vds MSX2 Sony 700F + 512 Ko RAM + ROM 900 + drive interne neuf + FM pack + SCC + 130 disks + moniteur vert + souris + joystick + revues et livres : 4 000 F. Le tout en excellent état. Vds MSX2 8250 + 40 disks + cartouches + lecteur K7 : 2 500 F à débattre. **Christophe Guyonnet. Tél. : 73.28.02.00.**

Vds MSX1 Canon V20 + 8 jeux cartouches + 7 jeux K7 + câble magnéto + nombreuses revues. Le tout : 1 500 F. **Patrick Hernandez, 47, domaine des Moulières, 83160 La Valette du Var. Tél. : 94.21.78.80.**

Vds Sony 700F (poss 2 lecteurs) + carte SCC + lecteur K7 + nombreux disks + revues + bidouilles Basic : 3 000 F. **Philippe Jeanvoine, 31, bd de l'Est, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.24.63 après 19 h.**

Vds MSX VG8020 + moniteur mono + lecteur (K7) + Music Module + cube initiation Basic K7 + Nemesis + Maze of Galious + Hyper Sports + Living Daylights (K7) + compil 30 jeux K7 : 1 000 F. **Alain Malbec, 18, rue de Juillet, 24290 Montignac. Tél. : 53.51.83.61 heures de repas.**

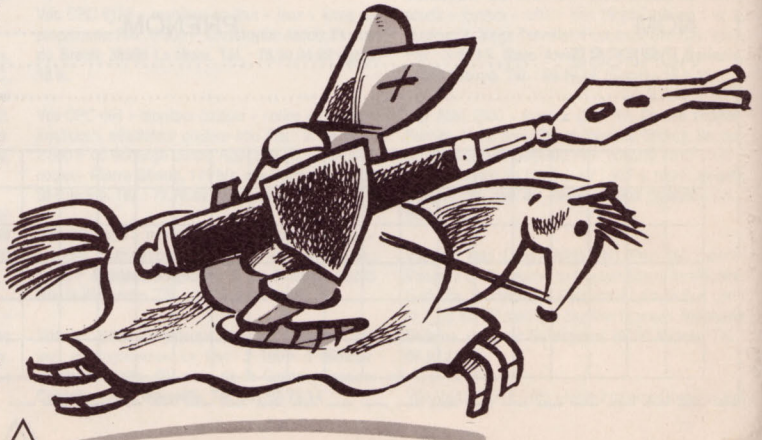
Vds ordinateur MSX Yamaha CX5M (ordi musical) + moniteur mono Philips + clavier musical YK20 + logiciels de composition YRM 101 et séquenceur YRM 301. L'ensemble : 2 500 F. **René Parentin, 13, rue du Moulin, 57670 Loudrefing. Tél. : 87.86.56.80.**

Vds MSX2 Philips 8235, lecteur disks incorporé + jeux : 1 400 F. Imprimante Philips 1431 : 1 800 F. Moniteur couleur Philips CM 8801 : 1 100 F. Recherche contacts. **Jérôme et Arnaud Estorgues, 23, rue Jeanne, 94490 Ormesson. Tél. : 45.94.06.48.**

Vds pour MSX, lecteur disks Canon VF-100, 720 Ko + programmes sur disks (jeux, utils, Turbo Pascal etc.) complet avec interface : 1 000 F. **Jean-Jacques Nguyen, 101, rue du 8 Mai-1945, bât. B, 91300 Massy. Tél. : 60.13.03.41.**

Vds imprimante 1431, music module, FM Pac, cartouche Logo et nombreux disks de jeux, utils. Vive le MSX ! **Lionel Oudin, 4, place des Lilas, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.05.09.**

Vds Metal Gear 2 pour MSX2 et 2+ : 400 F. Scramble Formation : 100 F. Le tout : 400 F (?). Recherche extension mémoire 512 Ko + extension MSX2+ et moniteur couleur ou noir et blanc. Vds MSX2 NMS 8250 : 2 500 F + disks. **Michel Roux, au bourg**



de St-Girons-d'Aiguevives, 33920 St-Savin. Tél. : 57.42.54.09.

Vds jeux pour MSX1 et 2. Liste disponible contre 2 timbres. Vds boîtier F1 Race pour Game Boy : 80 F. **Philippe Petit, 94, rue Curial, bât. C, 75019 Paris. Tél. : 40.36.52.64.**

Vds MSX VG8010 + écran + magnéto + 6 cartouches mégaroms (Salamander, Nemesis 3, Penguin Adventure 2, R-Type). Le tout : 2 000 F. **Sébastien Gourand, 13, rue de Penthièvre, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.58.72.**

Vds Sony HB700F + imprimante NMS 1421 + SCC + interrupteur + écran mono + nombreux jeux (SD Snatcher, Space Manbow, Metal Gear 2 etc.) + nombreux utilitaires + souris. Le tout très peu utilisé : 2 650 F à débattre. **Matthieu Gosnet, 33, rue des Bons-Enfants, 77090 Vollégien. Tél. : 60.05.12.05.**

Vds jeux MSX avec boîtes et notices. Nemesis 1 : 100 F. Macadam Bumper : 85 F. Avenger (K7) : 50 F. The Way of the Tiger : 50 F ou le tout : 250 F. **Christophe Schloupt, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles. Tél. : 87.64.52.60.**

Vds MSX2 8250 Philips + imprimante NMS 1431 + joystick + souris + Music Module + livres et notices + 100 disks de jeux et utilitaires. Le tout en TBE : 2 500 F. **Stéphane Lelait, 14, rue Lotham, 37000 Tours. Tél. : 47.32.91.51.**

Vds SD Snatcher, XAK2, Fray, The Games Collection en laser CD, Testament, souris, Music Module, FM Pac, imprimante NMS 1431, Scanner pour Turbo-R, revues japonaises, MSX Magazine, MSX Fan, Login, CD Music etc. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64 le soir.**

Vds MSX1 64 Ko : 700 F. Lecteur 360 Ko + contrôle : 800 F. Imprimante 80 colonnes : 700 F. Moniteur vert : 350 F. Track Ball : 250 F. K7 disk, cartouches, livre. Vds pour PC lecteur int 5"1/4, 360 Ko : 400 F. **René Mouchel, 138, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.59.34.**

Vds Zanac, Robocop, Avenger, Gunsmoke, Ace of Aces : 250 F les 5 (K7). **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.69 le soir vers 19 h.**

Vds ou échange jeux sur MSX1 et 2, 2+, Y-S 3, SD Snatcher, Dragon Slayer 6, Pipeline, Columns etc. contre drive externe 720 Ko ou imprimante bon état. Prix des jeux sur 3"1/2 intéressant. Liste contre timbre. **Arnaud Jandet, St-Martin, 58330 Ste-Marie.**

Vds MSX2 Sony HB700F (Eprom 900) : 1 700 F. Lecteur externe Sony 720 Ko : 700 F. MSX1 Yamaha CX5M + lecteur 360 Ko + clavier YK10 + lecteur musical + divers : 2 200 F. Donne 3 000 sons sur disk + lecteur K7 + K7. Le tout en parfait état. **Jean-Pierre Cantin, 7, allée des Myosotis, 37270 Montlouis. Tél. : 47.50.88.03.**

Vds pour MSX2, Metal Gear 2 (boîte, manuel, cartouche et solution complète) : 450 F. **Sylvère Bruneau, 1, bd Théophile-Sueur, bât. D304, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.36.12.**

Vds pour MSX1 et 2 drive double face, double densité, 720 Ko, avec câbles et alimentation : 1 200 F (coloris ivoire, boîtier métallique ; matériel neuf d'origine néerlandaise). **Bruno, après 21 h au (1) 43.74.35.47.**

NEC

Vds ou échange Rastan Saga 2 neuf : 200 F ou contre Alice in Wonderland ou Cadash ou Dark Legend ou Chase H.Q. ou Parasol Star. **Denis Caouren, 16, avenue de la Petite-Garde, 49240 Avrillé. Tél. : 41.34.69.21.**

Vds PC Kid 2 sur Nec : 300 F frais de port inclus. **Vincent Clerc, 42, allée Marcel-Pagnol, 71000 Macon. Tél. : 85.34.80.62.**

Vds console Core Grafx avec jeux. Vente séparée possible. **Frédéric Lamette, 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 42.27.88.92.**

Vds Nec + un jeu (Strange Zone) + un joypad

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17,18 et 43 sont épuisés.

N°6 L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.

N°8 Dossier piratage - L'image numérique.

N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.

N°10 Les femmes et la micro - Spécial console de jeux.

N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !

N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !

N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !

N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.

N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.

N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.

N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.

N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.

N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.

N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.

N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !

N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.

N°28 Piratage, la fête est finie !

N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy Nintendo et console Lynx Atari - Space Ace : le choc ! - Poster Lidwine.

N°30 Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.

N°31 Harricana - Banc d'essai Atari Stacy.

N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD-ROM - CDI.

N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.

N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000.

N°35 Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.

N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.

N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.

N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.

N°39 Dossier Amstrad CPC+/GX4000.

N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.

N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.

N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.

N°44 Dossier Top Secret : le journal de Jérôme Lange - Spécial jeux Super Famicom - Dragon's Lair 2 et Time Warp.

N°45 Dossier "Echecs et micro" - Samouraï Micro Spécial Nintendo - Et nouveau : Screen Chocs et Construction Set.

N°46 Dossier : les simulateurs dans le Golfe - A-10 Tank Killer et Leisure Suit Larry 3.

N°47 Les Jeux de l'an 2000 - Midwinter 2 - Space Quest 4 - Dossiers Drakkhen, NEO-GEO et Sodipeng.

N°48 Dossier : Jeux de réflexion - Cybercon 3, Jetfighter 2 - Gods, un mégatop.

N°49 Dossier : le tour du monde en 80 mégas - Le Cinaxe - Aeternam, l'après-Drakkhen - Croisière pour un cadavre - Populous sur Master System - Games Workshop.

N°50 Spécial consoles : 60 pages made in Japan - Les écrans de Legend of Hero Tonma - Les Chevaliers du Zodiaque.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F

..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F

..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : ..... F

Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F

Total : ..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Ville : ..... Code postal : .....

Mon ordinateur est un : ..... Age : .....

hyperperformant (système NAPD 1001) + un adaptateur multivolt et multipolarité adapté pour fonctionner avec la console. Le tout : 800 F. Valeur : 1 660 F. **Jérémy Montéro, avenue Charles-De-Gaulle, 40510 Seignosse.**

Vds Core + 3 jeux (FM Tennis, Ninja Spirit etc.) + doubleur + 2 joysticks. Valeur : 2 600 F. Le tout vendu : 1 500 F ou échange contre Mega Drive + 2 jeux. **Stéphane Scozzaro, C2 Le Capricorne, avenue du Maréchal-Juin, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.92.54 après 18 h.**

Vds Nec + Pro 1 + 4 jeux : 1 000 F ou échange contre Mega Drive + Mickey ou Sonic. Vds 16 jeux Game Boy (Double Dragon, Batman, F-Race, NBA All Stars, Revenge of Gator etc.) : 1 800 F ou échange contre Mega Drive + 4 ou 5 jeux. Le tout sur Paris. **Frédéric Robert, 10, rue Toullier, 75005 Paris. Tél. : 43.54.58.53.**

Vds Nec + Devil Crush + Veigues + Heavy Unit + Zi Pang + Side Arms + Billard + Barumba + Ninja Spirit. Le tout : 2 000 F. Valeur : 4 790 F. **Sébastien Gilbert, rés. des Templiers, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.81.13.**

Vds Nec PC Engine + jeux (12 dont PC Kid, Gunhed, Ninja Spirit, Dark Legend, Hellfire, Explorer etc.). Possibilité de vente de jeux séparés. Prix à débattre. **Nicolas Brigand, 24, rue Cuny, 9270 Bois-Colombes. Tél. : 47.81.90.07.**

Vds Super Grafx + 2 jeux + 4 manettes + quintupleur + 1400 CD-ROM + adaptateur Super Grafx + un jeu : 2 500 F. Jeux CD Nec : 250 F l'or. Jeu NEO-GEO, Super Spy : 700 F. **Patrick Nallino, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vds Nec Core Grafx + 2 jeux dont Legend of Hero Tonma + moniteur couleur. Valeur : 3 000 F. Le tout vendu : 1 500 F avec une manette. **David Bismuth, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.35.25.30.**

Vds Nec GT + Out Run + Final Blaster, toute neuve : 2 000 F. Mega Drive + 5 jeux + 2 joysticks, le tout en très bon état : 1 500 F. Cherche Super Famicom : 2 500 F. **Ric. Tél. : 45.42.33.53.**

Vds pour Core Grafx, lot de 3 jeux (Barumba, Hell Explorer, Sokoban) : 500 F le tout ou 200 F pièce. Donne au premier acheteur, câble permettant de raccorder chaine hi-fi à Core Grafx. **Vincent Demantké. Tél. : 37.41.47.06.**

Vds jeux Nec de 150 F à 300 F. St-Dragon, Volley, Rabio Lupus, F1 Circus, Barumba, Ninja Spirit, Cadash, Moto Roader, Battle Ace, Doramon, Rock On, Galaga 88 et Tales of Monster Path. **Siegfried Mounissens, 319, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.21 le week-end.**

Vds 30 jeux Nec PC Engine dont Mr Heli, Final Blaster etc. Prix : de 200 F à 250 F pièce. **Paul Tomet, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68.**

Vds Nec PC Engine + 2 jeux (Tiger Heli et Ninja Spirit) : 1 000 F. Echange aussi Alien Storm contre Sonic ou Street of Rage sur Mega Drive fr. **Thibaut Galonnier, 1, quai du Canal, 34420 Villeneuve-lez-Beziers. Tél. : 67.39.45.83 le week-end.**

Vds jeux sur Nec CD-ROM + adaptateur SGX/CD : 2 000 F. Adventure Island : 250 F. Ninja Spirit : 250 F ou échange contre Chan et Chan, Son Son 2 ou Dodgeball, CD-ROM + adaptateur SGX/CD + jeux : 2 400 F. **Daniel Placci, 111, chemin du Vieux-Bureau, 1217 Meyrin, Genève (Suisse). Tél. : 782.20.53.**

Vds jeux Nec (W-Rings, Violent Soldier, Mr Heli) : 200 F. Hurricane : 150 F. **Jean-Marc Mallard, 150, bd de la Villette, escalier C, 75019 Paris. Tél. : 42.40.49.04.**

Vds Core Grafx + 8 jeux (Veigues, Devil Crash, Dark Legend, Formation Soccer, Vigilante, Bomber Man, Shinobi, Out Run) + 2 joysticks. Le tout garantie 11 mois. Valeur : 4 020 F. Vendu : 3 000 F. **Steve Nkouanang, 118, avenue de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.07.81.**

Vds sur Nec, Any on the Road, Tiger Road, Ordyne, Veigues, Tactical Gladiator : 150 F pièce. Champion Wrestling, Ninja Spirit : 200 F pièce. Echange Splatter House contre 2 jeux au choix parmi cette liste. **Josias Mathiasin, 20 bis, rue Lt-Colonel Girard, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.54.12.**

NINTENDO

Vds console Nintendo + 2 manettes + Tortues Ninjas + Castlevania 2. Le tout : 600 F. **David Raulin, 9, rue Léon-Crot à Souppes-sur- Loing. Tél. : 64.29.69.55.**

Vds console Nintendo en bon état (1 manette) + 5 jeux (Batman, Gremlins 2, Double Dragon 2, Dragon Ball, Super Mario Bros). Valeur : 1 300 F. Vendu : 900 F. **Jérôme Foslin, 30, rue Rabelais à Sartrouville. Tél. : 39.68.89.34.**

Vds Game Boy + 4 jeux (Tennis, Mario, Basket, Tetris) + câble Link + emballages d'origine. Le tout : 790 F port compris au lieu de 990 F. Cherche aussi jeux Game Gear. **Jérôme Durand, Les Ceps n°6, chemin des Mines, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.46.48.**

Vds Nes + Bubble Bobble, Blades of Steel, Double Dribble, Castlevania avec un joystick Quickjoy. Le tout : 1 000 F. 6 K7 Nintendo à 200 F l'une. **Laurent Elion, 51, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 45.72.23.70.**

Vds console Nintendo version luxe avec 8 jeux dont Bayou Billy. Prix : 1 200 F. Urgent ! **Jean-François Estager, 7, allée des Bosquets, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.98.75.**

Vds jeux Super Famicom, Y-S 3 : 430 F. Gradius 3 : 380 F. 400 F et 350 F si paiement cash, excellent état, fournies avec boîtes et notices. **Patrick Violet, 88, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.98.40.33.**

Vds Nes + 2 manettes + 6 jeux (Zelda 1, Super Mario Bros 1 et 2, Metroid etc.). Valeur : 2 700 F. Le tout vendu : 1 500 F. Game Boy + 8 jeux (Mario Land, F1 Race, Batman etc.). Valeur : 2 049 F. Vendu : 1 500 F. Le tout : 2 500 F. **Christophe Durante. Tél. : 91.50.10.03 après 18 h.**

Vds jeux Nes (Megaman 2, DD 2, Picsou, Bubble Bobble, Bionic Commando, Rescue) : 300 F pièce à débattre. Vds jeux PC 5"1/4 à 40 F pièce. **Jean-Louis Potier, 11, rue du Tivoli, 18250 Henrichomont. Tél. : 48.26.91.78 le week-end.**

Vds game Boy complète + 4 superjeux : 900 F ou échange contre Game gear + jeux. **Marc Jarsaillon, 17, allée du Baraillon, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.37.67.**

Vds nes + 2 jeux (Rygar et Super Mario Bros) sous garantie. Prix : 190 FS ou 700 F. **Florent May, rue des Cèdres 10, 1950 Sion (Suisse). Tél. : 19.41.27.23.12.17 après-midi ou soir.**

Vds Game Boy + 11 jeux (Final Fantazy, Gargoyle's Quest, Tortues Ninjas,etc.) + Case B + Light B + sacoche : 2 490 F ou échange contre Mega Drive japonaise + 5 jeux (Sonic et/ou Phantazy Star 2). **Nicolas Mortier, chemin de la Croix-Rouge, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.78.14.00.**

Vds console Konami 9 bits + 2 manettes + une manette à infrarouge + 31 K7 de jeux + K7 B. Billy + adaptateur Nes, nécessite TV multistandard ou moniteur. Prise antenne : 950 F à débattre. **Sébastien Noré, 8, rue Molière, 76530 Grand-Couronne. Tél. : 35.68.51.22.**

Vds Nes + pistolet + 2 jeux + manettes : 600 F (achat 990 F). Vds jeux ou Nes Advantage à 200 F (le tout en bon état). Vds jeux Game Boy (Forteresse de la peur, Double Dragon, World Cup) à 150 F, Mario (100 F.). **Arnaud Papeguay, 209, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.02.55.72.**

Vds Nintendo + 2 manettes + 36 jeux (Life Force, Metroid, Double Dragon 2, SMB 1) + une K7 de 31 jeux. Le tout en bon état : 1 500 F ou échange contre Turbo GT. **Grégory Poinsenet, 205, avenue du Taillan, 33320 Eyzines. Tél. : 56.28.60.42 après 17 h 30.**

Vds console Nes + adaptateur jap, Mario 3, Tortues 2,

Speed King + 5 jeux (Robocop, Zelda 2, Simon's Quest etc.). Le tout : 2 300 F. **Sébastien Thomas, 26, allée du Parc, 57160 Moulins-St-Pierre. Tél. : 87.50.26.76.**

Vds ou échange nouvelle console portable Gamate + 2 jeux : 450 F ou contre 5 jeux Game Boy. Vds CD Sony + lasers (Benny B) : 900 F ou échange contre Nec ou Atari ST, etc. Achète jeux Game Boy : 50 F. Contra, Mario, Megaman, Mr Chin's, Tasma. **Karim Yamnaïne, 12, lotissement Pech-Taulier, 11290 Lavalette.**

Vds jeux + Phaser pour Nes entre 200 F et 300 F. **Nicolas Arvy, route d'Eymoutiers, 87460 Bujaleuf. Tél. : 55.69.50.19.**

Vds console Nintendo + 4 jeux (Mario, Tortues Ninjas, Zelda 2, Duck Hunt) + pistolet + 2 manettes, très bon état. Prix : 950 F. **Guillaume Auvray, 12, allée Pacros, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : 30.90.72.72.**

Vds sur Super Famicom, Actraiser et Super Mario Bros 4 à 350 F pièce. Possibilité d'échange. **Fabrice Bellamy, 114, rue des Bordiers, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.41.48.72.**

Vds Donkey Kong 2 (2 jeux sur la même cartouche) : 150 F. Vds Aventures of Lolo : 200 F. Tetris : 200 F. **Guy Brandi. Tél. : 94.60.70.06.**

Vds Nintendo Game Boy très bon état, complète (câble liaison + écouteurs + Tetris). Le tout sacrifié : 350 F. Vds aussi jeux CPC K7 à très bas prix. **Guillaume Décoret, 9, rue des Figuiers, 66240 St-Estève. Tél. : 68.92.60.98 après 19 h.**

Vds 3 jeux Nintendo. Skate or Die : 210 F avec le manuel, Soccer : 160 F avec le manuel. Kung Fu : 160 F avec le manuel. **Franck D'Alexis, résidence Les Tourelles, T52, rue Raoul-Ponchon, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.31.81.**

Vds Game Boy (complète) + 3 jeux (de préférence sur Paris) : 590 F. **Francis Detot. Tél. : 49.60.62.82.**

Vds Nintendo neuve : 400 F. Vds jeux, TMHT, Simon, Duck Tales : 250 F pièce. Robocop jap. : 200 F ou échange contre Mega Drive + jeux. **Romain Duris, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.72.52.**

Vds sur Toulouse, jeux Nes. Gremlins 2, Bionic Commando, Zelda 1, Metroid, Kid Icarus, Dragon Ball, SNB. Prix à débattre. Cherche joypad Nec CGX, excellent état, prix à débattre. **Lionel Gaillard, 9, chemin de Canto-Laouzeto, 31100 Toulouse le week-end seulement. Tél. : 61.07.60.33.**

Vds jeux Game Boy entre 100 F et 170 F. Possède news + deux jeux Nec pour 300 F. Joindre enveloppe timbrée pour recevoir liste. **Fernand Goncalvès, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. : 44.84.73.55.**

Vds jeux Super Famicom, Gradius (300 F), SD Great Battle (300 F), Darius Twin (450 F), Final Fight (500 F), Goemon Fight (550 F). Possibilité d'échanger jeux contre Nec ou Méga Drive. Sylvain **Guego, 2, allée de Planton, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.44.81.**

Vds Game Boy + 2 jeux (Tetris, Revenge of Gator). Prix : 500 F, très bon état. Pierre **Lolivier, 9, rue de Rouen, 61230 Gacé. Tél. : 33.35.53.18.**

Vds Super Famicom neuve + correcteur couleur + 7 jeux (F-Zero, Super R-Type, Populous, Pilotwings, Mario 4, Actraiser, Goemon, Ganba) : 1 790 F ou séparément. Christelle **Olivier, Courtelon, 10130 Ervy-le-Chatel. Tél. : 25.42.02.12 le dimanche après 16 h.**

Vds jeux Nintendo, Wizard and Warriors, Batman, Silent Service, Galaga, Zelda. Prix : 150 F à 300 F pièce. **Alain Perrault, 7, avenue du Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Possède Wanderers from Ys sur Super Famicom : 500 F + conseils ou échange. **Sébastien Pradet, La Maladrie, Ré de la Riche, 85230 Beauvoir-sur-Mer. Tél. : 51.68.61.42.**

Vds Nintendo : 350 F. Teenage Mutant, Hero Turtles ou Castlevania 2 : 150 F pièce ou le tout 600 F. **David Raulin, 9, rue Léon-Frot, 77460 Souppes-sur-Loing. Tél. : 64.29.69.55.**

Vds console Nintendo (état neuf 1991) avec boîte d'origine + 6 jeux (notice et boîte d'origine), Super Mario 1, 2, Zelda 1, 2, Megaman 2, Duck Hunt (avec pistolet). Le tout cédé : 1 990 F. **David Rutault, 2, allée du Danemark, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.49.50.**

Vds console Nintendo bon état + 5 cartouches (Bubble Bobble, Super Mario 2, Pinball etc.). Prix à débattre. Vds cartouches à l'unité, prix à débattre. Olivier **Andrieu, 7, passage du Jard, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.31.35.**

Vds Nes + 2 manettes + 3 jeux (Mario 2, Megaman 2, Double Dragon) : 1 000 F. **Jérémie Bejbaum, 5, rue du Cottage-Lafayette, 95190 Goussainville. Tél. : 39.92.89.43.**

Vds jeux Nes. Airwolf, Rygar, Super Mario Bros : 200 F. Simon's Quest, Tetris, Top Gun : 200 F. Wrath of the Black Manta : 150 F. **Bertrand Murlier. Tél. : 45.33.36.37.**

Vds jeux Nes, G and G : 250 F. Rush'n' Attack ou échange contre Megaman 1 ou 2 ou bien Mach Rider. **Cédric Sanroman. Tél. : 88.30.59.49.**

Vds Nes Nintendo très bon état + 2 manettes + 23 jeux (Zelda 1 et 2, Super Mario 1 et 2, Megaman 1 et 2, Tortues Ninja, Batman, Double Dragon 2 etc.) : 4 200 F. Valeur : 10 000 F. Facture à l'appui. **Marian Velrr, 35 bis, rue Danièle-Casanova, 95340 Persan. Tél. : 39.37.03.96.**

Vds cartouches de jeux Nintendo, D Dragon 2, Dragon Ball, Double Dribble, G and G, Tennis, Mega 1 et 2, Supezr Mario Bros 1. Prix : environ 160 F pièce. **Baptiste Marsoulat, 48, rue du 19-Janvier à Garches. Tél. : 47.95.24.38.**

Vds jeux Game Boy : 150 F. Possède Batman, D Dragon, TMHT, Gargoyle's Quest, Tennis, Snow Bros, World Cup Soccer etc. ou échange 6 jeux contre Nec. **Thierry Lay, 16 A, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.34.26.47 de 19 h à 22 h.**

Vds console Nintendo (07/91) + 3 jeux (Turtles Ninja, Track and Field 2, Super Off Road). Le tout : 800 F. **Gérard Velly, 1, villa Bourgogne, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.94.53.41 après 18 h.**

Vds Nes + 3 manettes + pistolet + robot + 9 jeux (Zelda 1 et 2, D Dragon 2) dont un gratuit : 2 700 F. **Eric Lluvich, Le Mayné, 33640 Ayguemorte-les-Graves. Tél. : 56.67.29.23.**

Vds Game Boy TBE sous garantie + emballage + Light Boy + Robocop + Double Dragon + Chessmaster +

Tetris avec notice et emballage : 1 250 F. Vente séparée possible. **Olivier Cazenave, 9, rue des Fosses-Coquelin, 27220 Prey. Tél. : 32.37.93.64.**

Vds Super Famicom + 5 jeux + moniteur couleur stéréo. Achetés le 15/6/91 : 7 000 F. Vendus : 4 000 F. **Jean-Antoine Ney, 23, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.34.28.09.**

Vds Game Boy + casque vidéo + câble Lynx + 9 jeux Double Dragon, Tetris, Robocop, Spiderman, Batman, Paperboy, Alleway, Tortues Ninja, North Star : 1 000 F. **Nicolas Tantucci, 3, rue Pierre-Brossolette, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 49.06.72.61 heures de bureau.**

Vds console Nintendo : 400 F. 14 jeux (Batman, Zelda 2, Robocop, Iron Sword, etc.) : entre 250 F et 300 F. **David Gustave, 23 bis, rue Guy-Pépin, 27300 Bernay. Tél. : 32.46.03.60 le week-end.**

Vds Super Famicom + 2 jeux (Gradius 3, Actraiser) + 2 manettes. Valeur : 3 750 F. Vendu : 2 750 F. Vends 35 jeux Nintendo entre 75 F et 275 F. **David Alfandari, 118, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.54.67.**

Vds jeux Nintendo entre 150 F et 200 F dont Top Gun, Megaman 2, Bad Dudes, Captain Skyhawk, Rad Racer, Iron Sword). **Emmanuel Sins, 65 A, rue des Roses, 57400 Doluing. Tél. : 87.07.85.20.**

Vds Game Boy + Double Dragon + Tetris + Tasmania Story + Spiderman + accessoires : 700 F ou échange contre Game Gear ou Nec. **Geoffrey Lacroix, 1148, rue des Docteurs-Devillers, 02120 Guise. Tél. : 23.61.33.08.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + un joystick (Nes Advantage) + 5 K7 (Mario Bros, Tortues Ninja, World Cup, Tennis, Donkey Kong Classics). Valeur : 2 500 F. Le tout vendu : 1 500 F. **François Houlzet, 21, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.58.64.06.**

Vds Game Boy état neuf avec 3 K7 (Tetris, Super Mario Land). Prix : 500 F. Vds aussi Atari 2600 avec prise Peritel et 6 K7, bon état : 400 F. **Francisco Ramos, 8, rue du Jour, 92160 Antony. Tél. : 46.74.08.55.**

Vds Game Boy complète + 3 jeux, état neuf, sous emballage d'origine. Prix : 590 F. Paris de préférence. **Francis Detot, 55, rue Jean-Le Gallec, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 49.60.62.92.**

Vds manette Nes Advantage : 250 F. Zelda 1 : 200 F. Tennis : 180 F. Le tout : 350 F. **Stéphane Favennec, 48, rue du 14-Juillet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.99.05.81.**

Vds console Nintendo + jeux (TMHT) : 490 F + jeu Robocop : 650 F. Robocop seul : 220 F. **David Perez, 15, rue du Cdt-Berger, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.24.83.**

Vds Game Boy complète + 7 jeux : 1 000 F. K7 Nintendo de 150 F à 300 F. Liste complète contre enveloppe timbrée, le tout sous garantie. **Claude Milagre, 1, impasse Emile-de-Girardin, 82100 Castelsarrazin. Tél. : 63.93.55.26 heures de bureau.**

Vds 11 jeux Nes (Zelda 1 et 2, Megaman,etc.) + vends 8 jeux Sega (Space Harrier, Action Fighter etc.). Le jeu : entre 200 F et 250 F. **Kevin Ivaresos, résidence Le Coubertin, avenue Jean-Mermoz, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.60.75.**

Vds Game Boy + câbles + sacoche + 6 jeux, garantie 6 mois. Prix : 1 000 F. Valeur : 2 000 F. **Gaël Nguyen, 6, allée des Bégonias, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.38.04 après 18 h 30.**

Vds console Nes + 2 manettes + joystick + pistolet + robot + 10 jeux (Zelda 1, Track and Field 2, Double Dragon, Punch Out etc.). Valeur : 6 000 F. Le tout vendu : 3 000 F. **Samy Roussel, 234, route de Marcilly, 41300 Salbris. Tél. : 54.97.19 59.**

Vds sur Game Boy, Super Mario, Tortues, Chess Master, Castelvania 2, Batman, Gargoyle's Quest; Contra, Nemesis. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Nes très bon état, moins d'un an + jeux (Megaman, Fester's Quest, Mario, Duck Hunt). Le tout sous emballage d'origine et avec notice. Valeur : 1 900 F. Vendu : 1 300 F. **Sébastien Ducos, 67, rue Belliard, 75018 Paris. Tél. : 42.59.68.00 après 19 h.**

Vds console Nes très bon état (encore sous garantie) + 2 manettes + zapper + 3 jeux (Mario, Duck Hunt et Bayou Billy). Valeur : 1 369 F. Le tout vendu : 950 F. **Christophe Rousselin, 135, rue Grande, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.52.04.**

Vds jeux Nintendo Nes, Punch Out, SMB 2, Probotector, Rad Racer, Rush'n' attack, Zelda 2. Prix à débattre : environ 200 F. **Jérémy Krikorian. Tél. : 78.37.78.68.**

PC ET COMPATIBLES

Vds Bull Micral (CPU 1912), DD, 512 Ko, moniteur Hercule mono vert 12", 720x350 pts (MS Dos 3.1 + GW Basic + LSE + Campus + Xilog). Prix : 4 000 F. **César Gambetti, Le Sabat, 38190 Brignoud. Tél. : 76.71.28.63 heures de repas.**

Vds TO8 + moniteur couleur + 66 jeux + jeux éducatifs + livres + mags + lecteur disks + crayon optique + joystick + Péritel : 3 500 F à débattre. **Arnaud Pavon, 6, impasse Morinet, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.41.23.76.**

A saisir PC 1512 avec joysticks, Modem, livres, 2 lecteurs 5"1/4, moniteur couleur, nombreux disks. Le tout : 5 000 F. Possibilité d'envoi contre remboursement. **Stéphane Tellier, 3, rue Gay-Lussac, 91610 Ballancourt. Tél. : 69.90.30.61 après 18 h 30.**

Vds PC AT 386 SX 20-2 Ho, HD 40 Mo FD 1,2 et 1,44 Mo, boîtier mini tower, écran SVGA couleur, souris, Dos 401 et nombreux logiciels (Works 2, Windows 3, jeux etc.) : 12 500 F. **Julien Couot, 3, rue du Haron, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 47.02.89.55 le soir.**

Vds PC Amstrad 1512 DD couleur + imprimante DMP 3000 + nombreux utilitaires (Framework 2, Lotus, etc.) + nombreux jeux (Flight Simulator 3, Falcon, GPC, Space Quest 2, etc.) + 2 rubans pour l'imprimante. Prix : 7 500 F. **Daniel Roy, 26, rue de Saintonge, 75003 Paris. Tél. : 42.74.49.49.**

Vds PC IBM (605 % d'un PC de base + AdLib + enceintes + écran 16C + souris + joystick + clavier 102 touches + imprimante FX Epson + 400 disks (Eye of the Beholder, SM1, Crime Wave, Lost Patrol, Prince of Persia), Works, Windows 3.0 etc.) cordon + log minitel. **Jérôme Guérin, rue du Dr-Rousseau, 24410 St-Aulaye. Tél. : 53.90.61.36.**

Vds AT 286 VGA + DD 40 Mo + 2 Mo de mémoire vive + 2 lecteurs HD + moniteur 1024x768 + souris + manette + nombreux logiciels, sous garantie : 8 500 F. **Franck Canouzet, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : 45.90.55.29.**

Vds PC 1512 double drive, moniteur couleur + intégrale PC + souris + inteface et joysticks + logiciels et jeux + simulateur de vol F19, état neuf : 4 000 F. **Daniel Le Gall, 295, rue des Turquoises, 77176 Nandy. Tél. : 64.41.97.63.**

Vds PC XT, RAM 640 Ko, disque dur 20 Mo, lecteur 5"1/4, 360 Ko, écran ambre bimode CGA/Hercules, 2 ports RS232 équipes, jeux + utilitaires. Prix : 3 700 F. **Cédric Louchart, 34, rue Arago, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.46.39 après 18 h.**

Vds carte graphique super VGA, 512 Ko pour PC & compatibles, le tout mode CGA, EGA, VGA étendu 800 x 600 (256 couleurs et 1024 x 768) : 800 F. **Arnaud Benamou, cité Pasteur, bât. 2, appt 2321, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.66.47.**

Vds carte Soundblaster : 1 000 F. Originaux PC, Secret Mission 1, Wrath of the Demon, King Quest 5 VGA 256, Battle Chess 2, M1 Tank Platoon entre 100 F et 250 F. **Laurent Gourmelen, 2, allée des Campanières, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.72.10.**

Vds PC Olivetti + joystick Terminator + imprimante Amstrad DMP 3160 + jeux originaux (Voyageurs du Temps, Colorado etc.). **Laurent Boutigny, 486, allée des Chevaliers, 62176 Camiers.**

Vds PC 2086, lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, clavier, souris, écran VGA, joystick Dos, un jeu. Prix : 4 500 F. **Bastien Griffoul, Ecoles, 11200 St-André-de-Roquelongue. Tél. : 68.45.14.58 après 18 h.**

Vds PC Tandy 1000 EX + 2 lecteur de disks 5"1/4 et 3"1/2 + 15 jeux + joystick + logiciel + livre de programmation + boîte de rangement. Le tout en TBE. Vendu : 3 500 F. **Arnaud Corazolla, 65, rue Joseph-Bertoin, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.46.82 après 17 h.**

Vds Sanyo 16+, 640 Ko RAM, DD 20 Mo, CGA couleur, écran ambré, souris Microsoft + nombreux logiciels, cause double emploi. Le tout : 3 000 F. **Rémy. Tél. : 46.27.18.83 après 18 h.**

Vds portable Sanyo 16 Lt, 2 lecteurs disks 3"1/2, 640 Ko de RAM. Vendu : 3 900 F. **Arnaud Boitier, La Voisine, 72610 St-Rigomer-des-Bois. Tél. : 33.26.79.04.**

SEGA

Vds jeux pour Sega Master System. Indy Jones : 320 F. World Soccer : 280 F. Transbot : 900 F. World GP : 90 F. **Yann Ambroise, 3, rue Edouard-Séguin, 58500 Clamecy. Tél. : 86.24.47.12.**

Urgent ! Vds console Sega + 4 jeux (Alex Kidd, Altered Beast, Vigilante, The Ninja) + 2 manettes. Possibilité d'avoir d'autres jeux. **Jean-Anderson André, 123, rue Henri-Dunant, 92700 Colombes. Tél. : 47.60.04.21 après 18 h.**

Vds Sega Master System + 5 jeux (Tennis Ace, Scramble Spirit, Altered Beast, Fire and Forget 2, Alex Kidd 3 avec notice), état neuf : 1 200 F. **Brice Aragon, 4, rue Eugène-Millon, 75015 Paris. Tél. : 45.32.49.88 après 18 h.**

Vds Sega 8 bits + 7 jeux (Wonderboy 3, Monaco GP, Ultima 4 etc.). Valeur : 2 300 F. Le tout vendu : 1 600 F le tout en très bon état. **Thomas Auroux, 19, rue du Jarez, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.66.77.**

Vds 62 cartouches et cartes de Sega Master System à 50% de leur prix d'achat. Liste avec prix contre un timbre. **Bruno Bernold, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds Mega Drive jap. + 3 manettes (dont Arcade Power Stick), 21 jeux Sonic, Valis 3, Monaco GP, Boxe, Golf, Foot, Volley, Basket, Rambo 3, Golden Axe, Hellfire, Mickey, Wonderboy, Aero Blaster, Spiderman). Valeur : 9 500 F. Le tout vendu : 7 500 F. **Jérôme Brodas, 45, rue Maurice-Coutant, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.70.34.54.**

Vds Sega Master System (déc. 90) + 2 manettes + Alex Kidd in Miracle World + After Burner + Choplifter. Le tout avec emballage d'origine : 900 F port compris, en cadeau R-Type pour le premier acheteur. **Jérôme Bruhat, 43, route de la Californie, 72560 Changé. Tél. : 43.40.07.92 après 19 h.**

Vds Sega Master System (jan 91) + 14 jeux (Danan, Ultima 4, Indy, Out Run, Golden Axe, California Games, Zillion, SMGP, Psycho Fox, RC Grand Prix etc.) : 1 400 F. Jeux séparés : 150 F. 3 jeux : 400 F. 7 jeux : 800 F + 2 gratuits. Sega Master System : 300 F. **Jean-Paul Correia, 3, rue Riocreux, 92310 Sèvres. Tél. : 46.23.16.43.**

Vds Aleste sur Mega Drive (version Genesis) : 200 F. **Jérôme Farina à Paris. Tél. : 42.90.06.04.**

Vds Sega Master System + 2 manettes + 16 jeux (Altered Beast, Psycho Fox, Wonderboy in Monsterland etc.) : 1 800 F. **Christophe Gandon, 271, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.40.53.57.**

Vds Sega Master System + 16 jeux (Wonderboy 3, Shinobi, Castle of Illusion etc.). Valeur : + de 5 500 F. Vendu : 2 800 F le tout. **Geoffroy Juberay, 3, rue des Percherons, 77940 Voulx. Tél. : 64.31.92.09.**

Vds jeux Sega 8 bits très bon état, Wonderboy 3 : 200 F. WB 2 : 160 F. Rastan : 180 F. Y's : 220 F avec mémoires. Bank Panic : 100 F. Double Dragon : 200 F. Le tout vendu : 900 F. Valeur : 1 750 F. **Ronan Kergozou, 37, résidence des Hauts-de-Marcouville, 95300 Pontoise. Tél. : 34.43.12.74.**

Vds Game Gear neuve (1 mois) + 3 jeux (Mickey, Monaco GP, Columns) + adaptateur voiture : 1 300 F. Vds Nec 1 + doubleur + 2 joysticks + 5 hits (Formation Soccer, Final Match Tennis, Ninja Spirit, Legendary Axe, Chase H.Q.) : 1 800 F. **Laurent Lefebvre, 11, rue Bernard-Palissy, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.51.52.**

Vds Master System + 6 jeux + Phaser + un Control Pad, le tout vendu seulement pour 800 F ou possibilité d'échange contre autre console. **Fabien Lelard. Tél. : 48.47.32.90.**

Vds ou échange jeux Mega Drive. Vds aussi Light Boy et jeux Game Boy. **Grégory Lobry, 1, résidence Politzer, 93200 St-Denis. Tél. : 42.35.54.33.**

Vds, achète, échange jeux sur Mega Drive, Super Famicom et Nec. Possède Street of Rage, Hyper Zone, PC Kid 2. **Alban Lorenzini, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Vds ou échange jeux Mega Drive. Possède G and G, Mystic Defender, Heavy Unit, Shadow Dancer, Eswat, Rambo 3, Alex Kidd, Hell Fire, Atomic Robot Kid, Dick Tracy, Budokan. **Philippe Maillard, 18, square Louis-Braille, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.60.09 heures de repas.**

Vds Game Gear avec Mickey et Grand Prix : - de 1 000 F. Dept 59. **Gabriel Mirland, 15, rue des Fusillés à Marly. Tél. : 27.33.66.76 après 19 h.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + manette : 400 F. Cartouches : 140 F. **Xavier Patron. Tél. : 38.86.05.69.**

Vds jeux Mega Drive, Wonder Boy 3, Dick Tracy, Fantasia, Air Wolf, Air Buster, Sonic, Strider, Magical Boy, Ghostbusters, Shadow Dancer, Thunder Force 3. **Richard Philippe, 18, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.74.32.**

Vds console Master System Sega + Alex Kidd + Choplifter + After Burner + manette SG Fighter simulation de vol. Le tout en très bon état : 450 F. **Nicolas Piar, 25, avenue de Verdun, 3260 L'Isle-Jourdain. Tél. : 62.07.02.23.**

Vds Sega Master System + Control Stick + pistolet + 3 jeux (Hang-On, Safari Hunt, Thunder Blade) : 390 F. Vds aussi jeux, Rastan : 180 F. Rampage : 170 F. Altered Beast : 150 F. Y's : 190 F. **Sébastien Puddin, 17 C, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

Vds Sega 8 bits état neuf + 3 jeux (Altered Beast, Tennis, Alex Kidd). Sacrifié 590 F. **Jérémy Thierry, 7 bis, rue du Maréchal-Leclerc, 45110 Châteauneuf-sur-Loire. Tél. : 38.58.93.38.**

Vds 16 jeux Sega 8 bits (Cloud Master, Golden Axe, Time Soldiers, Cyborg Hunter etc.). Prix : entre 100 F et 190 F sauf Phantazy Star : 200 F. **Olivier Vincent, 10, allée de Condé, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.71.82.**

Vds Game gear + 5 jeux (Mickey, Shinobi, Wonderboy etc.) ou échange (+ de 500 F) contre NEO-GEO + un jeu si possible. **Christophe Wagner, 1, rue Zimmer, 67610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.30.83.**

Vds Sega 8 bits + 4 jeux (California Games, etc.) + Nes 8 bits + 5 jeux (Top Gun, SMB1, Metal Gear etc.). Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 1 500 F tbe. Possibilité d'échange contre Core Grafx + 3 ou 4 jeux ou Sega 16 bits + 3 ou 4 jeux. **Xavier Ciesla, 2, rue de la Baille, 59242 Templeuve. Tél. : 20.79.29.05.**

Vds Sega Master System + Control Stick + 7 jeujx + pistolet + jeux (Rambo, Shinobi, Out Run). Valeur : 3 200 F. Le tout vendu : 1 400 F. **Robin Danger, 37, square des Moulineaux, 92100 Boulogne. Tél. : 46.09.19.91 après 18 h.**

Vds Mega Drive jap + moniteur. Prix à débattre. Vds également jeux (Sonic, Mickey, etc.). **Frédéric Hazart,**

21, avenue d'Epernay, 51100 Reims. Tél. : 26.04.17.04 ou 26.38.36.66 après 19 h.

Vds Mega Drive japonaise + 2 jeux + 2 joysticks : 1 000 F. Vds Super Grafx + 2 jeux + 4 manettes + un quintupleur : 1 500 F. Vds CD-ROM + adaptateur CD SGFX + un jeu : 2 500 F. Vds jeu CD Nec : 250 F. **Patrick Nallino, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vds sur Mega Drive, le jeu Mega Tracks en très bon état. Paris uniquement. **Jérémie Sellam. Tél. : 42.38.10.96.**

Vds cartouches Mega Drive : 150 F à 200 F. Altered Beast, Space Harrier 2, Mickey Castle of Ilusion, G and G, Magical Boy, Forgotten Worlds, Gaiares. **Eric Boez, 14, rue des Laguettes, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.45 le week-end.**

Vds Thunder Blade, G and G, Shinobi : 150 F (vf), Aero Blaster, Magical Boy, Eswat : 200 F. Basket et Shadow Blaster : 200 F ou échange le tout contre Nec GT Turbo + jeux si possible. **Moussa Chikki, 8, rue Pasteur, 93440 Dugny. Tél. : 48.38.23.47.**

Vds Game Gear TBE (août 91) + jeux. Vds nombreux jeux Amiga, Nec PC Engine + 3 jeux : 1 000 F. Master System + 8 jeux : 1 500 F. Le tout à débattre. **Hervé Ferrand, 43, rue Aristide-Briand, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.85.76 à partir de 19 h.**

Vds Mega Drive + 2 joysticks (Arcade Power Stick) + 11 jeux (Sonic, Mickey, Shadow Dancer, Populous, Revenge of Shinobi etc.) : 2 000 F. **Marc Sellam, 5, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : 42.05.69.22 après 19 h.**

Vds console Sega Master System avec disks gratuits : 350 F. Vds K7 Sega peu servi : 150 F à 200 F. **Sylvain Delcroix, 11, rue du Vert, 59112 Annœullin. Tél. : 20.85.40.84.**

Vds 25 jeux Sega Master System (Y-S, Mickey, Golf, Bomber Raid, Golden Axe, Parlour Games, Thunder Blade, Galaxie Force etc.). Liste sur demande avec enveloppe timbrée. **Thierry Robert, 62, rue de Quiery, 62490 Vitry-en-Artois.**

Vds jeux Mega Drive, Last Battle : 210 F. Ghostbusters : 199 F. Budokan : 180 F. World Cup : 220 F. Golden Axe : 220 F. Vds jeux Master, Ghostbusters : 110 F. The Ninja : 120 F. Y-S : 140 F. Cloud Master : 130 F. American Pro Football : 100 F. Alex Kidd 3 : 100 F. **Jean-Baptiste Mihout. Tél. : 35.70.02.61.**

Vds cartouches Mega Drive jap. Airwolf, Wonderboy 3, Ghostbusters, Strider. Jeux français, Dick Tracy, Aero Blaster, Eswat, Sonic. **Philippe Richard. Tél. : 39.52.74.32.**

Vds Mega Drive japonaise + 4 jeux (Sonic, Mickey etc.) + 1 joystick. Le tout en très bon état : 1 290 F. Game Gear + 4 jeux (Shinobi, Mickey, etc.). Le tout en tbe : 1 290 F. **Laurent Chappuis, 47, rue Michel-Simon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.38.66.**

Vds Mega Drive 16 bits + 8 jeux (Super Volley, Budo, Mickey, Super Monaco, Truxton, Thunder Force 2, Ghostbusters etc.) + 2ème joy : 2 600 F à débattre. Cherche Amiga + moniteur à 3 500 F. **Frédéric Gechter, PTT, St-Jean-le-Vieux, 01640 Jujurieux. Tél. : 74.36.97.39.**

Vds console portable Game Gear neuve (garantie encore 10 mois) + Columns, Mickey Mouse, prix modeste : 990 F. Vente séparée possible. **Olivier Pierrenard à Marseille. Tél. : 91.31.64.01.**

Vds console Sega 8 bits + adaptateur universel + Light Phaser avec une cartouche de trois jeux et Gangster Town + 2 manettes + Control Stick. Le tout en très bon état + 13 jeux (Mickey Mouse, Battle Out Run, World Cup Italia 90, Alex Kidd 4, Eswat etc.). Le tout : 2 000 F. **Alain Portmann, 16, rue Jean-Cottin, 75018 Paris. Tél. : 42.05.75.90.**

Vds Mega Drive jap. + 2 jeux + 2 joys : 1 200 F. Possibilité de vente séparée. **François Fédoni, 3, impasse Sesquez, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.53.45.**

Vds Mega Drive + 9 jeux (Sonic, Mickey) + convertisseur Master System + un jeu : 2 500 F. **Siegfried Nowacki, 10, place de la République, 91400 Saclay. Tél. : 69.41.37.97.**

Vds Sega Master System complète, parfait état, emballage d'origine + Alex Kid + Ultima 4 + Tennis Ace. Le tout : 500 F. **Fabrice Dechy, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.02.57.**

Vds Mega jap + 6 jeux (Super Real Basketball, Devil Hunter, Strider, etc.) + Arcade Power Stick et une manette TBE : 2 000 F. **Vincent Andrieu, 35, rue de la Fosse-Rouge, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.34.36.**

Vds Sega Master System + une manette + 3 jeux (Moonwalker, Ninja, Zillion). Le tout : 1 200 F. **Benoît Boyer, 1, place Jules-Renard, 75017 Paris. Tél. : 47.54.69.48.**

Vds Mega Drive jap. + 2 jeux + 2 joys dont un arcade Power Stick. Prix : 1 200 F. Vds aussi 7 jeux Mega Drive japs et américains pour 260 F pièce (Thunder 3, Strider, Monaco GP, Mickey, Moonwalker, Populous, Shinobi). **Matthieu Diouron, 23, rue Anatole-France, 78400 Chatou. Tél. : 34.80.97.83.**

Vds Sega Master System + pistolet + Control Stick + Rapid Fire : 530 F. 17 jeux de 50 F à 150 F et 200 F pièce. **Ludovic Sancier, La Chalotière, 35170 Bruz. Tél. : 99.52.60.26.**

Vds R-Type, Double Dragon et Shinobi : 115 F pièce ou 300 F le tout. Lunettes 3D : 100 F. Le tout : 350 F. Jeux ST Great Courts 2 : 120 F. Super Off Road : 80 F. Super Cars 2 : 100 F. Le tout : 300 F avec 2 démos jouables. F1 Circus sur Nec : 200 F. **Cédric Guérin, 106 ter, rue Olivier-de-Serres, 75015 Paris. Tél. : 42.50.53.50.**

Vds Sega Master System (déc. 90) tbe + Light Phaser + 12 jeux (Altered Beast etc.). Valeur : 4 300 F. Le tout vendu : 2 000 F. Vds jeux séparés. **Sébastien Manéro, 3, rue Choiseul, 01790 Boissy-sous-St-Yon. Tél. : 60.82.06.05.**

THOMSON

Vds à bas prix Thomson MO5 sans lecteur, bon état, joystick stylo + lecteur disks 3"1/2 pour TO7, livres et listings divers + K7 de jeux Oric + ZX 81 avec 16 K et alim + TI99 joystick, Péritel, listings etc. **Emmanuel Lenglet, 2, rue Ath, 59000 Lille.**

Vds TO9+ couleur + imprimante très bon état, peu servi + jeux + logiciels + souris + crayon optique + joysticks + disks cause double emploi. Prix : 3 000 F à débattre. **David Ghanen, 26, rue de l'Orme-Ste-Marie, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.86.90.14.**

Vds pour Thomson TO8/9/9+, logiciels originaux, langue française CE2, Dames Américaines, Carré d'As, L'Héritage 1, Blue Star, Speedy Wonder, Les Contes de Monte-Crypto, Robinson Crusoé : 50 F pièce ou 195 F le tout. **Françoise Nardizzi, rés Les Jardins d'Aude, bât. E, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.59.82.**

Vds sur TO8D, Le Crépuscule du Nava, Le Talisman d'Osiris en disquette 3"1/2. Le tout vendu : 150 F ou échange contre un jeu Game Boy. Echange aussi Golf sur Game Boy contre un autre jeu Game Boy ou un Light Boy. **Benjamin Brisson, 20, rue du Clos-Renault, 72220 Ecommoy. Tél. : 43.42.91.03.**

Vds TO8 TBE + prise Péritel + souris + 2 joysticks + 100 jeux + manuel. Le tout vendu : 1 000 F. **Tél. : 62.93.75.77.**

Vds livre initiation au Forth 50 F. Cherche livre Forth manuel de référence + logo des Ailes pour l'Esprit pour Thomson, alarme (FGB et télématique), électrotechnique et normalisation Samo 1 et 2, installation 1 et 2, éclairage + docs. **Pierre. Tél. : 46.22.07.22.**

Vds TO9 + Modem (minitel) + nombreux jeux + livres + logiciel éducatif : 2 500 F. **Christophe Villemot, 188, rue de Burgault, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.49.48 après 19 h.**

Vds nombreux logiciels 3"1/2 pour TO8D (2000 avant J.-C., Le Crépuscule du Naja, Jungle Hero, Masque+, Turbo Cup, Bobo, Bob Winner, Chicago 90, Bactron, Lucky Luke, Mach 3, Asterix, Las Vegas) : 50 F pièce. Recherche émulateur minitel. **Sébastien Séveling, 25, rue Bartoli, 71160 Digoin. Tél. : 85.53.08.37.**

ECHANGES

STE échange news (Turrican 2, Toki, Monkey, Shadow Dancer, Lemmings, Fire and Brimstone etc.). **Sébastien Lombard, route de Villette, 38380 St-Laurent-du-Port. Tél. : 76.55.40.12.**

News sur Amiga, ventes, échanges. **Angélys Baron, 38, avenue du 8-Mai 1945, 66170 Millas.**

Echange jeux sur Mega Drive (française ou japonaise). Possède Strider, Forgotten Worlds, Fantasia, G and G. **François Bes. Tél. : 28.48.62.50 après 19 h.**

Echange jeux sur Game Boy, Atari ST, PC 5"1/4 VGA. Achète news ou échange contre revues (Tilt, Gen 4). Ecrire avec liste. **Nicolas Bodereau, 20, rue du Colombier, 94360 Bry-sur-Marne.**

Echange Game Boy, Tetris, Mario Land, Double Dragon, Fortress of Fear neuf avec emballage contre Oric, Atmos bon état et nombreux hits K7 (magnéto si possible). Faire proposition (dépt Nord, Eure et limitrophe). **Jean-Jacques Caudry, 34, rue Bellevue, 7690 Lery.**

Echange ou vends supernews et oldies sur Amiga. **Patrick David, La Coridère, bât. F2, 69800 St-Priest. Tél. : 78.21.75.58 avant 10 h et après 16 h 30.**

Echange sur Game Boy, TMNT contre Castlevania ou le tout vendu : 150 F. **Erwan Doreau, 16, chemin de la Charronnière, 41000 Blois. Tél. : 54.43.33.02.**

Echange Goonies 2 contre Megaman 2, Super Mario 2, Rad Racer, Black Manta ou Double Dragon. **Nicolas Guillin, 8, avenue Ronsard, 41100 Vendôme. Tél. : 54.72.05.23 à partir de 17 h.**

Echange jeux Super Grafx, Aldynes, Darius + contre Granzork ou G and G. Echange jeux Core Grafx. Possède Jackie Chan, Vigilante, Veigues, Blue Link contre Aero Blaster, Legend of Tonma, Splatterhouse. **Frédéric Maillebeau, 8, rue du Jura, La Châtaigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.14.75 à partir de 18 h.**

Achète ou échange Elvira VF contre trois jeux au choix. **Georges Oliveira, 10, allée des Œillets, 98700 Tonnerre. Tél. : 86.55.26.66.**

Nes échange Dragon Ball, Soccer, Mario 2, Ghostbusters 2, Super Off Road, Trojan contre Simon's Quest, Megaman 2, Rush'n attack, Castlevania, Megaman, Skate or Die, Goonies 2, Wrestlemania, Duck Tales, Rescue, Zelda, Bionic Commando, Double Dribble. **Yann Rousseau, 9, rue des Colombes, 91220 Plessis-Paté. Tél. : 69.88.85.67.**

Echange sur Mega Drive, Battle Squadron contre Mystic Defender. **Jacky Sauvadet, 67, rue des Pêchers, 63112 Blanzat. Tél. : 73.87.96.13.**

Echange sur NEO-GEO, Cyber Lip contre Nam 75 ou échange contre Sengoku. Echange sur Mega Drive Street Smart contre Street of Rage. **Adama Sidibé. Tél. : 60.17.65.94.**

Echange sur Sega Master System, G and G ou Psycho Fox contre Wonder Boy ou Wonder Boy 2. **Philippe Thabourin, 31, avenue des Peupliers, 93420 Villepinte. Tél. : 43.83.43.97 à partir de 17 h.**

Echange jeux, démos, utils sur Amiga. Possède news. **Christophe Urbain, 12, rue de la Weiss, 68125 Houssen. Tél. : 89.24.14.03.**

Echange news, utils, démos, chips sonores, modules etc. sur ST 520 ou 1040. **Damien Wojnik, 446, avenue Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque.**

Echange jeux sur Famicom et Mega Drive. Possède F-Zero, Actraiser, Final Fight, Sonic, Out-Run, Alien. **Laurent Zinck, 9, rue de Bisehirller, 67620 Soufflenheim.**

Urgent ! Sur NEO-GEO échange Puzzled (ou Joy Joy Kid) contre Baseball Star ou Burning Fight ou Alpha Mission 2 ou Top Player Golf, ou Ninja Combat. Exceptionnel ! Offre memory card avec puzzled. **Guillaume Bretin, 131, bd des Poilus, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.**

Echange Alien Storm sur Mega Drive contre Street of Rage ou autres (japonais ou français). **Geoffrey Catella, 11, rue des Chênes, 44240 Suçé-sur-Erdre.**

Recherche correspondant sérieux sur Atari 1040 STF. Envoyez liste sur disks pour commodité. **Audrey Debonne, 23, avenue de Valdériés, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

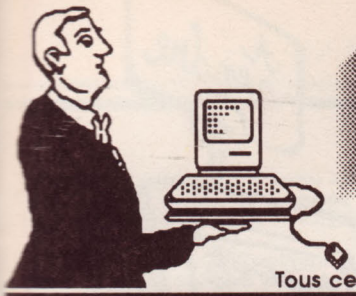
A500 cherche contacts pour échanger news et anciens jeux. Vds + de 150 disks 5"1/4 pour CPC 6128 de 6 F à 8 F. Vds PC 1512 SD couleur + 50 jeux + int PC + souris (mai 91). Valeur : 6 000 F. Le tout vendu : 4 200 F. **Fernand Tavarès, 30, route de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Echange PC 1512 couleur double drive + disquettes + utilitaires + jeux + intégrale PC + revues. Le tout TBE contre périphériques pour Amiga 500 et accessoires (disk dur, modem, lecteur ext etc.). Etudie toute proposition. **Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.28.65 après 18 h.**

Achète jeux originaux sur PC, Knights of Legend, The Magic Candle 1 et 2, Martian Dreams. **Stéphane Fradin, Le Bois-Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

Echange sur Mega Drive, Sonic contre Elemental Master ou Valis 3. **François Coti, 70, corniche Fleurie, 06200 Nice. Tél. : 93.71.57.01.**

Echange sur Amiga, oldies et news. Cherche le jeu Kick Off 3. Envoyez liste sur disk. **Viviane (pour les amis,**



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

MICRO-CONSOLES-JEUX

AMIGA

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM - ROM 2.0
Workbench 2.4
2.990 F NOUVEAU

AMIGA 500

+ Péritel	2.790 F
+ Péritel + Extension	2.990 F
+ Moniteur Couleur	4.490 F
+ Moniteur Couleur + Extension	4.690 F

PROMO AMIGA:
Amiga 500 + Moniteur Couleur + Extension
+ Lecteur 3" 1/2 + Joystick + Souris
+ 50 disk 3" 1/2 : 5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	5.290 F
+ Moniteur Couleur + Joystick	6.790 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.590 F
A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+ joyst.	7.090 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter

Extension mémoire
Amiga 500 1.5 Mo
950 F !!

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

IMPRIMANTES

PANASONIC
9 Aiguilles : ..... 1.590 F
24 Aiguilles : ..... 2.590 F
COMMODORE
MPS 1270
Jet d'encre : .. 1.790 F
STAR LC 200
Couleur : ..... 2.590 F

AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
10.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.900 F	DX 33 Mhz	10.990 F
SX 20 Mhz	8.300 F	486 DX 25 Mhz	16.900 F
DX 25 Mhz	9.990 F	486 DX 33 Mhz	17.800 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	570 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 42 Mo	2.990 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	570 F
Souris Amiga	185 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Paint Brush Stylo Amiga	570 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Adaptateur Rom Kickstart	250 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F

PROMO
Disque Dur Amiga 500 52 Mo
extensible à 8 Mo ..... 3.590 F
Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus
+ Blitz Turbo ..... 710 F

Commodore
CDTV
+ 5 CD
6.590 F

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR :
1.090 F
Nomb. Jeux Mégadrive

DISQUETTES

5"1/4

par 10	2.60 F
par 100 ...	2.50 F
par 300 ...	2.30 F

3"1/2

par 10	3.20 F
par 100 ...	3.00 F
par 300 ...	2.80 F

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ **(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24**

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

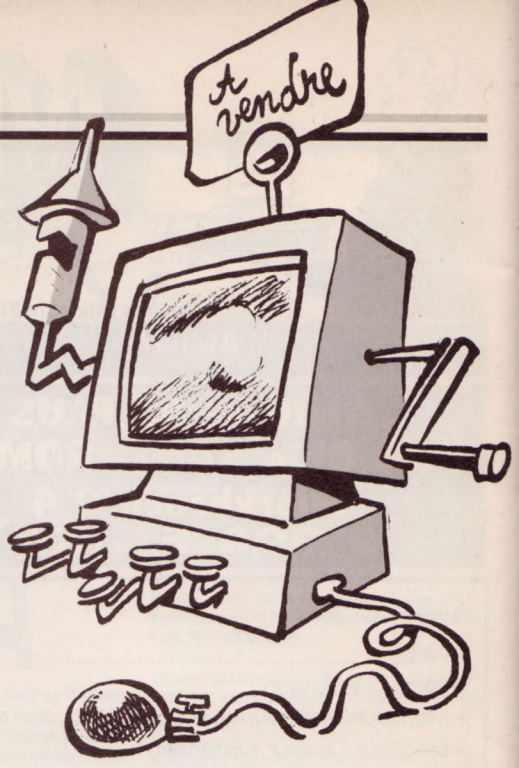
Nom : ..... **Prénom :** ..... **Adresse :** .....
..... **Code Postal :** ..... **Ville :** .....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F **Contre-Remboursement : Ajouter 35 F**			
Offre valable jusqu'au 30/11/91		TOTAL TTC	

Tél.: .....

Règlement : ❒Chèque ❒Mandat
❒Contre rembours† ❒Carte Banc.

N° : .....
Date Expir. .....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature



c'est Kiki !) Berlanda, 131, rue du Charbonnage, 6200 Chatelineau (Belgique).

Echange ou vends logiciels de tout genre sur STF/STE. Possède nombreuses news. Vds original Swap sur PC IBM. **Frédéric Coopman, 7, rue des Mésanges, 59229 Tétéghem.**

Echange Atari 520 STE + jeux contre NEO-GEO + manette ou vends moniteur : 4 000 F. Echange Mega Drive + 3 jeux contre Super Famicom + un jeu ou plus. Echange Nes + 5 jeux contre Super Grafx ou Nec GT ou Game Gear ou vends : 1 000 F. **Michel Yu, 1, rue d'Hauteville, 75010 Paris. Tél. : 48.24.89.95.**

Echange news sur ST (+ de 500 titres). **Jean-Christophe Dumas, 4, bd Philippon, 13004 Marseille. Tél. : 91.64.04.85.**

1040 ST cherche contacts sérieux et durables pour échanges de jeux et utils. Envoyez liste. **David Mahieux, C/12, rue Dugueslin, 59000 Lille.**

Cherche correspondants pour Amiga et PC EGA. Envoyez liste. Suisse uniquement. Recherche jeux d'aventure et de rôle originaux. **Jérôme Hennet, rue des Sources 30, 2800 Pélémont (Suisse).**

Echange jeux Nec Core Grafx et Nec Super Grafx. Possède G and G, Grand Zork sur la Super Grafx, Ninja Spirit, Japan Warrior, Super Volley sur la Nec. Cherche Aldynes, Gunhed, PC Kid 2, 1941, etc. **Robert Palas, 36, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.14.69.**

Echange Core Grafx + une manette + un jeu + 5 jeux Mega Drive (SMGP, G and G) + argent contre SFC + un jeu ou NEO-GEO + un jeu. **Grégory Dubus, 82, rue de l'Est, 59800 Lille. Tél. : 20.52.84.58 après 18 h la semaine.**

Amiga et Archimedes, tout les grands classiques et les supernews. Envoyez vos listes. **Chris Pekar, 21, rue St-Martin, 27950 St-Marcel. Tél. : 32.21.95.94 le week-end.**

Echange jeux Amiga 500. Possède de nombreuses news, Darkman, Wings of Fury 2, Croisière pour un Cadavre, Hagar, De Luxe Paint 4, La Bosse des maths 3ème etc. **Samuel Robinson, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 30000 Nîmes.**

Echange Neo-Geo + Ninja Combat contre Super Famicom + 3 jeux (de préférence Mario 4, Actraiser, Pilot Wings ou Final Fight.). **Julien Briffaz, 60, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : 46.06.11.50.**

Echange ou vends jeux pour ST : 1 600 F. **Bruno Dugas, rue du 18-Juin, 82350 Albias. Tél. : 63.31.13.52.**

Et toi ! Tu as un Amiga ? Echange news et oldies. **Jean-Marc Lahéra, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Echange, vends, achète jeux sur Mega Drive, Famicom, Game Boy. Possède news et hits. Sur Mega Drive, je possède Street of Rage, Marvel Land, Mickey. Sur SFC, Super Tennis, Final Fight etc. Recherche Arthur Quest et des contacts ST. **Marc Petitier, 12, rue du Gros-Chêne, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.84.73.**

Echange Game Boy neuf, garantie 10 mois + boîte et écouteurs d'origine + 5 supers jeux + Game Light contre Lynx ou Game Gear + jeux ou revends le tout : 1 000 F. **Jean-Christophe Dislaire, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Roeulx. Tél. : 27.32.07.44.**

Echange news sur Amiga. **Laurent Lozingot, 64, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.43.12.70 après 19 h.**

Echange jeux sur MSX2/2+/Turbo-R ainsi que sur la Lynx. Vds Xak 2, Seed of Dragon Saziri, Starship RV, lecteur K7, disk album 42. **Fabrice Autour, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.**

Vds Puzzled sur NEO-GEO : 1 290 F avec la memory card ou échange contre Burning Fight, Alpha Mission 2, Baseball Star, Ninja Combat, Golf. **Guillaume Bretin, 131, bd des Poilus, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.**

Echange jeux Sega Master System, Double Hawks, Scramble Spirits, After Burner, Mickey Mouse, Miracle Warriors, Kenseiden, SMGP, Rampage, California Games Time Soldiers etc. contre jeux de sports. **Olivier Ruinier, résidence Les Cimes 2, appt 84, 41, rue des Garosses, 33310 Lormont.**

RECHERCHES

Achète Super Grafx sans jeu : 1 000 F. Echange Sword of Vermilion sur Mega Drive contre 2 autres jeux. **Clément Maldonado, 29 bis, rue du Pré-du-Sud, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.32.64.**

Cherche Atari 1040 ST + moniteur, bon état, prix raisonnable. **Emmanuelle Gay, 19, rue Jean-Richard Bloch, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : 76.44.68.50.**

Achète jeux Famicom : 350 F maxi. Achète jeux NEO-GEO : 500 F. Jeux Nec : 150 F. Echange aussi jeux Mega Drive et Nes. **David. Tél. : 40.69.68.50.**

Achète Amiga 500 : 1 500 F. Vds 6128 couleur + 30 disks + Scanner + housse etc. Prix : 2 000 F très bon état. Vds, achète, échange jeux Nec. Achète Lynx ou Game Gear + 3 jeux : 700 F. Achète Moto Roader : 2 200 F ou échange contre Moto Roader 1 ou autre. **Fabrice Binet, 36, Les Cirallières, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.12.10.**

Achète, vends K7 Mega Drive de 100 F à 200 F. Possède Spiderman, Sonic, Alien Storm, etc. Cherche Wrestle War, NHL, Hockey etc.). Vds K7 Nes de 100 F à 200 F. Possède 35 jeux (Mario, Zelda, Megaman 2, Robocop etc.). **Vadim Toropoff, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 42.27.26.69.**

Recherche sur Mega Drive, Phantazy Star 3, Centurion, Defender of Rome, Advanced of Strategie, Faery Tale, Advanced Mondial War. Vds Battle Fourmen et Strider. **Alain Bédu, 50, rue du Bois, 62196 Hexdigneul-lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Recherche pour MSX2, tableur Soft Calc d'Apsoft ou MSX Home Office, tableur graphique MSX2 Philips ou Multiplan Liferboat et Macro Hit Sony en disk et F16 Fighter de Philips et Cockpit MSX2 1 Mega. **Antoine Florès, 40, avenue Liégeard, 92370 Sevran. Tél. : 43.83.47.98.**

Achète jeux NEO-GEO et Nec 1 + cartouches Mega Drive. **Frédéric Pascoa, 12, rue des Roses, 68320 Kunheim. Tél. : 89.47.45.76.**

Achète tous jeux NEO-GEO : 1 200 F max. Faire proposition. Echange Lynx + 7 jeux contre un jeu NEO-GEO. Cherche contacts NEO-GEO sur la Vienne. **Jean-Philippe Couégnas, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34 entre 18 h et 20 h.**

Achète pour Mega Drive, Batman, Aleste, Street of Rage, Aero Blaster, Devil Hunter, Marvel Land, Mickey, Sonic. Prix : 200 F à 250 F. **Nicolas Humeau, 9, rue du Sacré-Cœur, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.54.87.**

Cherche originaux sur Amiga, Night Shift, Indy Adventure, Loom, Zac Mac Kracken ou autres jeux Lucasfilm. Prix : de 100 F à 130 F port compris. **Frédéric Bosi, La Batarelle, haute impasse des Agasses, bât. E1, 13013 Marseille. Tél. : 91.98.70.41.**

Achète Sharp PC E500 Engineer avec manuel et si possible interface magnéto, programmes divers, et si possible manuel du langage machine etc. Faire offre. **Eric Cléret, 5, rue de Bourgogne, 92140 Clamart.**

Cherche possesseur MSX2 pour contacts sympas et échanges. Cherche compilateur Basic MSX2 avec possibilité de sauvegarde. **Jérôme Estorgues, 23, rue Jeanne, 94490 Ormesson. Tél. : 45.94.06.48 après 19 h.**

Achète pour TO8D logiciel paragraphe ou échange contre le journaliste. **Jean-François Guillot, 76, place St-Jacques, 75014 Paris. Tél. : 45.35.77.83.**

Futur possesseur Amiga 500 cherche clubs et contacts pour préparer sa logithèque (sur Paris et région parisienne de préférence). **Guillaume Techer, 17, avenue du Parc-aux-Biches, 91000 Evry. Tél. : 60.79.28.16.**

Achète jeux sur Game Boy entre 50 F 180 F. Recherche Contra, Nemesis, R-Type, Bettlejuice, Dragon's Lair, Castlevania, Robocop etc. Envoyez liste. Paris et RP de préférence. **Stéphane Tellas, 77, avenue des Gobelins, 75013 Paris.**

Achète sur Mega Drive, Might and Magids, Gynoug, Sonic et autres jeux. Faire offre. Vends Tetris neuf : 250 F. **Stéphane Satori, 2, rue du Nivernais, 57070 Metz. Tél. : 87.75.65.74.**

Recherche contacts sur Amiga 500. Je suis débutant et n'est que 30 jeux. **Patrick Boutonnet, 10, rue de Paris, 93800 Epinay-surSeine. Tél. : 48.29.22.03.**

Recherche Shadow Dancer entre 50 F et 100 F sur ST. **Yan Urquiza, Le Pré-Pigeonnier, 19150 Lagarde-Enval. Tél. : 55.27.13.33 après 18 h.**

Récupère matériel informatique en panne ou dans vos placards ne servant plus (MSX1, 2, PC etc.) pour créer un club micro. Frais de port remboursés. **Yan Delaire. Tél. : 60.04.77.49.**

News, anc, utils à bas prix. Achète utils, compta, stocks, originaux. **Jean Sadoine, 9, rue Schouttethen, 59560 Comines.**

Cherche à acheter lecteur de disks pour MSX1 avec notice. Cherche également disk MSX Dos et quelques disks vierges 3"1/2. **Tanon Abouot, BP 7263, Abidjan-01, Côte-d'Ivoire.**

Urgent ! Cherche imprimante 80 colonnes pour MSX2 VG8235 fonctionnant avec designer et autres. Vds moniteur couleur Philips. Cherche contacts ainsi qu'une extension 512 Ko. **Christophe Anselm, 6, rue des Prés, 68470 Ranspach. Tél. : 89.38.75.28.**

Achète Super Famicom + 2 jeux (Final Fight ou Mario 4 si possible) : 2 000 F environ. Vds également jeux sur STF/E. **Gwénael Héry, 135, route de Bellet. Tél. : 93.44.37.25.**

Cherche enregistrements émissions Lune de Fiel (David et Zaza) de Futur Génération FM, surtout la dernière et aussi les autres. Emission connue en mars à Grigny. **Stéphane Mauris, Chemin des Grands-Buissons 11, 1233 Sézenove (Suisse). Tél. : 19.41.22.757.12.10.**

Achète MSX Turbo-R + transfo et câbles. Cherche passionnés et programmeurs de musiques FM-PCM-audio. Recherche musiques Konami sur CD (Gradius, Salamander etc.). **Rodolphe Carrion, Co-Cotam, base aérienne 107, 78129 Villacoublay-Air. Tél. : 80.33.34.50.**

Recherche Thomson cartouche dos ou disk 2,8 avec dos et disks vierges ou mon. **Emmanuel Lenglet, 2, rue Ath, 59000 Lille.**

Cherche jeux sur cartouche pour GX400. Faire offre par courrier avec prix et nom des jeux. **Jean-Pierre Cubilier, impasse Garros, 47170 Mézin. Tél. : 53.65.96.56.**

Recherche interface RS232C MSX et cartouche extension mémoire. Recherche doc sur gestion minitel et renseignements techniques + diverses interfaces. **Yves Jacopin, 35, rue de Kerfontaine, 56400 Pluneret. Tél. : 97.24.13.21 vers 20 h.**

Achète imprimante PCE500 Engineer avec si possible périphériques, livres (assembleur etc.), programmes. Faire offre. Achète Portofolio avec câble liaison PC, logiciels (Basic etc.), livres si possible, mémoire étendue. Faire offre. **Eric Cléret, 5, rue de Bourgogne, 92140 Clamart.**

Cherche sur Nec, Power League 4, Hit the Ice, F1 Tripple Battle, Racing Spirit, Formation Soccer, Moto Roader 2, Jackie Chan, PC Kid 2, Out Run, Panza, Motor Bike, Shubibiman 2, Winning Shot. Prix : 200 F pièce. Sur Paris. **Marc Froideval. Tél. : 43.34.25.83.**

Achète pour MSX2, FM Pac et extension mémoire. Cherche contacts pour échange de jeux. Possède SD Snatcher, Aleste 2, Space Manbow, etc. **Frédéric Chanteau, 33, rue du 11-Novembre, 51400 Mourmelon-le-Petit. Tél. : 26.66.04.09 après 19 h.**

Achète sur Amiga 500, logiciels éducatifs, CM2, 6ème, 5ème, 4ème, 3ème. Le jeu King Quest 3, le tout en très bon état. **Bruno Jouniaux, 5, rue des Renouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.10.39.**

Amiga 500 achète éducatifs et utilitaires. Envoyez liste et prix. **Guy Masselin, Les Jardins-des-Capucins, 83170 Brignoles.**

Recherche jeux en disquette pour CBM 64 en originaux, Hellcat Ace, Spitfire Ace simulateur de combat aérien. Recherche aussi des simulateurs d'avions. Urgent ! **Marcel Dutron, 54, rue Pen-ar-Stang, 3ème étage, 29000 Quimper.**

CONTACTS

Pourriez-vous me venir en aide pour le sixième niveau dans Dungeon Master ? Je suis bloquée. News et oldies offerts. **Catherine Oudot, Nevy-sur-Seille, 39210 Voiteur. Tél. : 84.85.26.22.**

ST échange, vends news. Envoyez liste. **Frédéric Grassone, bât. 13, Le Crozet, 74300 Sciongier.**

Cherche contacts sur MSX2/2+ pour échanges divers (jeux, listings, astuces, ect.). Vends imprimante Sony PRN-C41 avec 6 jeux (Comic Bakery, Super Rambo Special, Hole in One etc.) : 800 F ou échange contre un drive externe. **Huang En-Da, 3 bis, Grande Rue, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 64.48.44.27.**

Contacts Atari cherche contacts pour utilitaires, jeux divers sur STE. **Nathalie Lux, 66, chemin de Boissious, 30310 Vergèze. Tél. : 66.35.04.61 heures de repas ou WE. Bises à tous !**

Cherche contacts MSX2 sur Paris. Cherche manette Sony à infrarouge. Achète VG8235 pour : 1 500 F max. **Emmanuel Pelletier, 32, rue de Borrégo, 75020 Paris. Tél. : 43.49.66.54 de 20 h à 23 h en semaine uniquement.**

Cherche contacts MSX2 et C64 pour échanger jeux. Envoyez liste si possible. **Joël Devster, 49, rue du Broux, 1320 Beuavéchain (Belgique). Tél. : 010.86.68.66 après 18 h.**

Cherche contacts sympas, sérieux et durables sur STF(E) pour échanger jeux, utils. **Frédéric Urbanski, 15, rue Léon-Blum, 62590 Oignies. Tél. : 21.74.47.27.**

Vous avez une Nec (SGFX ou CGFX), une Mega Drive ? Je vends, j'achète et j'échange des jeux. Cherche Ninja Spirit, Gunhed, Splatterhouse, Alienstorm. Possède Out Run, Street of Rage etc. **Aziz Ledig, 8, rue Vasco-de-Gama, 75015 Paris. Tél. : 45.54.57.60.**

Recherche contacts sympas sur ST, si possible sur Marseille. **Frédéric Dhailly, 24, bd de la Glacière, 13014 Marseille. Tél. : 91.08.99.22.**

A500 cherche contacts sérieux pour échanges de news. Possède nombreuses news. Envoyez liste. **Jérôme Macaigne, Germac, 16/105 BA 705, 27037 Evreux cedex.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanger news, utils, démos. Envoyez liste. **Olivier Culot, 19, rue des Acacias, 5651 Sonzée (Belgique). Tél. : 071.21.58.55.**

Amiga 500 cherche contacts. **Gérard Pelletier, 1 bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98 après 17 h.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Echange démos, dessins, musique. Achète imprimante. **Brice Bentaboulet, Grande Rue, 31560 Nailloux. Tél. : 61.81.32.53.**

Amiga cherche contacts pour échanger news et docs. Envoyez vos listes. **Patrick Guilmin, 42, rue du Maréchal-Juin, 87100 Limoges. Tél. : 55.01.52.28.**

Recherche contacts sur Amiga. Envoyez liste. **BP1 7700 Mouscron (Belgique).**

A500 cherche contacts sérieux pour échange de jeux, utils. Envoyez liste. Vds C64 état neuf + moniteur 1702 + Floppy 1541 + manuels + jeux (Fighter Bomber). Prix intéressant. **Christophe Boutrouille, 7 rue de l'Eglise, Ribecourt-la-Tour, 59159 Marcoing. Tél. : 27.37.62.55 après 19 h.**

Recherche contacts MSX2 en 512 et 64 Ko sur la région parisienne ainsi que toute la France. Envoyez liste si possible. Recherche contacts sur 2+. **Mikaël Triquet, 2, avenue Germain-Papillon, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.06.00.**

Votre compte-chèques sur ST ! Gestion bancaire simple et rapide avec mon programme : 30 F disk port compris. **Daniel Le Boudec, 11, rue de Solférino, 76620 Le Havre.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échanger jeux, utils, démos. Recherche news, envoyez liste, région Alsace-Lorraine. **Mathieu Baud, 20, rue de Munster, 60140 Gunsbach. Tél. : 89.77.49.95.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger jeux, démos, utils. Possède news. **Christophe Urbain, 12, rue de la Weiss, 68125 Houssen. Tél. : 89.24.14.03 après 19 h 30.**

Cherche contacts pour échanger démos et logiciels du domaine public (pas d'échanges pirate) sur ST. **Chritophe Cotte, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.**

Atari 1040 STE et Amiga cherchent contacts sympas pour échanger jeux, utils, éduc. Envoyez liste. **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Cherche contacts sur ST dans toute l'Europe pour échanger news ou jeux anciens. Possède quelques démos à échanger. Envoyez votre liste. **Frédéric Génissel, 27, rue Le Moulin-de-la Galette, 78190 Trappes.**

Cherche contacts sérieux et très rapides pour échanges de news. **Thierry Gourdon, 3, rue du Clos-de-la Vigne, 49080 Bouchemaine.**

Cherche contacts pour échanger jeux (nombreuses news). **Patricia Soprano, 9 bd Jacques-Cassome, 13016 Marseille. Tél. : 91.03.74.37.**

Cherche contacts sur NEO-GEO musique arcade. Possède news tous genres. Possibilité d'informations exclusives. Vds docs japs sur jeux inconnus en France sur SNK, arcade. **Wilfried. Tél. : 45.21.11.37.**

Atarien ST(E) cherche contacts sympas et durables pour échanger jeux et news. Possède Rick Dangerous 1 et 2, Out Run, Shadow of the Beast, P47, Wings of Death etc. Recherche aussi si possible aide pour Shadow of the Beast. **Sébastien Hoarau, 2, rue Louis-Thomas, 27550 Nassandres-la-Rivière-Thibouville. Tél. : 32.43.13.72.**

Cherche contacts sur NEO-GEO et SFC. Possède plusieurs titres sur les deux machines. Vds console Mega Drive japonaise + Sonic : 1 200 F. Autres jeux : 200 F. **Michel Bortolin, 45, boucle du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

CLUBS

Diffuse dompubs, démos etc. sur Amiga. Catalogue sur disks contre 5 timbres à 2, 50 F. Recherche auteurs de DP, FX, musique etc. pour diffusion dans une nouvelle collection DP. **Domaine Public-BKA 35, 95560 Montsoult.**

Le club des premiers tournois Nintendo est arrivé, c'est le CTN ! Le tournoi sera celui de Mario Bros 2 ! **Alexis Blandini, 100, rue Victor-Manche, 45160 Olivet. Tél. : 38.63.00.80.**

Association de joueurs, gère, échanges gratuits sur micros et consoles; choix et sécurité dans les transactions, doc gratuite. **Fun Club, Roger Polguère, 13, avenue des Acacias, 77290 Mitry. Tél. : 64.80.97.43.**

Nouveau ! Tout les deux mois, IDNEGB vous informe sur toutes les sorties Game Boy et Nes. Faites votre top 10, vos P.A. etc. Seulement par courrier. **Thomas Maillot, 24, grande allée Léon-Blum, 77186 Noisiel.**

Le club Megaland est accessible par RTC tous les jours de 22 h à 8 h. **Club Megaland BP 51, 91430 Igny. Tél. : 69.85.34.91.**

Mega MSX News, c'est le journal sur disks pour MSX2/2+ et TR. Renseignements contre un timbre. Recherche contacts sur A2000 ainsi que HD, carte mémoire, lecteur 3"1/2 et 5"1/4, Scanner etc. Faire offre. **Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

Amigafan news club en Belgique, avalanche de news à prix modique. Envoyez disks pour liste et tarifs du meilleur club à ce jour. **BP 22, 4032 Chenée (Belgique).**

Amigafans news club en France, news, utils, démos, DP import USA et reste du monde. Envoyez D7 pour liste. Recherche adresse de Raphaël Talleu. **Jimmy Robin, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Logiciels freeware et shareware pour PC et compatibles en 5"1/4, jeux, utilitaires et langages etc. Prix : 14 F pièce. **Pesoft, 31, rue de Constantinople, 75008 Paris. Tél. : 39.73.32.10.**

MSX Game guide n°4 est sorti : 100 % MSX1 2, 2+, Turbo-R. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

A tout les fans Nec de l'Eure, PC Engin'Eure est à votre disposition sur Core et Super Grafx (échanges, contacts, concours etc.). Vds Zi Pang, Hell Explorer, Darius +, Power League 3, Doramon, 1941. **Patrick Meslet. Tél. : 32.52.98.67.**

Club Tiga échange sur CPC 6128, jeux, utils. Possède news. Diffuse et distribue fanzines (papier) + démos du club (disk) + liste (papier). **Eric Konstanty, Blesme, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12 après 18 h.**

IFA diffuse vos créations en shareware compensé (% élevé). **IFA, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.58.11.**

Demandez le catalogue des meilleurs logiciels du domaine public à prix supersympas pour Atari ST(E). Joindre 2 timbres. **Dom'Pubs Diffusion, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

Club Nec 69 recherche adhérent dans toute la France. Conditions intéressantes. Stock de news et d'anciens jeux. Achète tous jeux Nec à bas prix (100 à 150 F.) **Club Nec 69 à Lyon. Tél. : 78.39.31.41 après 19 h.**

Fervents adorateurs de l'Amiga, le club Sympas revient. Cherchons tous les contacts sérieux. Envoyez timbre. Bientôt pour PC ! **Olivier Béchard, 69, impasse Villehardouin, bât. A, 34000 Montpellier.**

Le Phaba club revient por tout les Ataristes? Le journal n° 5 sur disk c : 20 F. Doc contre 2 timbres. **Phaba Club, 8, chemin des Pains-Perdus, 28100 Dreux.**

Exit n°2 c'est un fanzine pour CPC 464 et 6128, des tests au listing en passant par le SOS. Il y a tout ! Exclusif, le solution d'Infernal House ! Le prix : 20 F. **Joseph Dupouy, route de la Gare, 40200 Ponteux. Tél. : 58.07.47.05.**

DIVERS

Vds livres dont vous êtes le héros. Possède La cité des voleurs à feu et à sang etc. Urgent ! Prix à débattre. **Lionel Magele, 6 D, avenue Francis-Chaveton, 92210 St-Cloud. Tél. : 47.71.66.10.**

Vds moniteur Philips monochrome 7522 ambre avec câble Péritel (tbe) : 350 F. Achète numéros de Forum MSX Magazine : 20 F par numéro. Vds pour MSX Nemesis 2 : 120 F. Maze of Galious : 100 F. Yie ar Kung Fu 2 : 80 F. **Hydlide 2 : 80 F. Pierre Tissier, Port-Drouet, 33126 Fronsac.**

Vds Videopack Philips + adaptateur + une quinzaine de jeux très bon état. Prix : 2 000 F + frais de port. **Bernard Manceau, 708/30, bd de la République, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.46.77 après 19 h.**

Mémoire d'écran transforme un minitel en ordinateur. Capture d'écran (20 pages), répertoire, fax, calculatrice, traitement de texte, participation : 500 concours, notice gratuite. **Raymond Nouet, Brie, 79100 Thouars. Tél. : 49.67.41.52.**

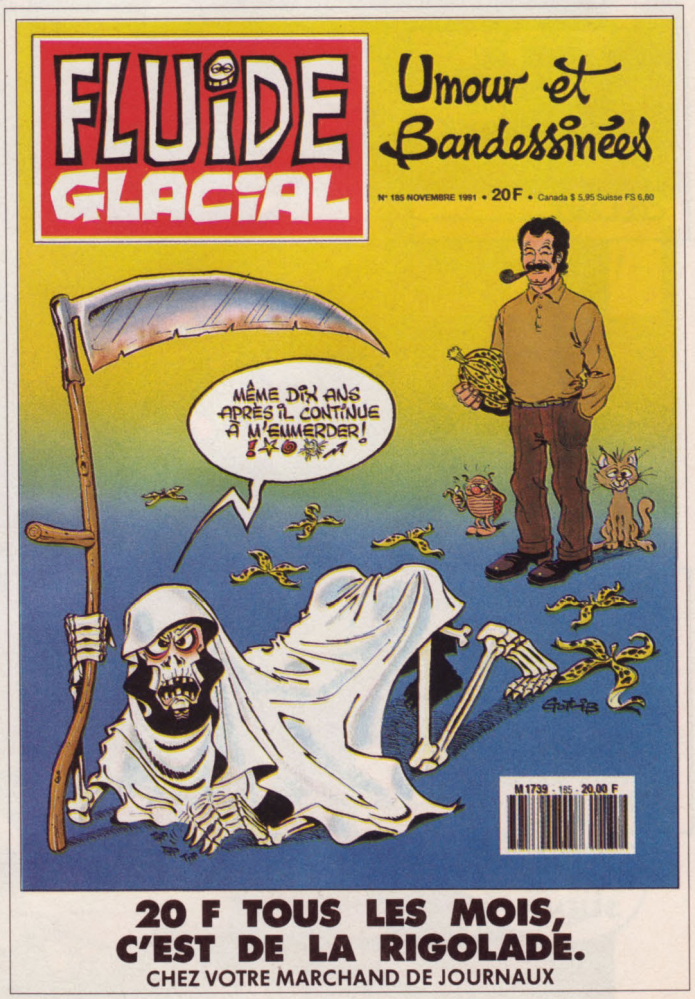
Acherons à bon prix vos K7 Sega 16 bits, Nintendo, Game Gear, Game Boy. **Pèle-Mêle jeux, 55, bd M.-Lemonier, 1000 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02.513.49.12.**

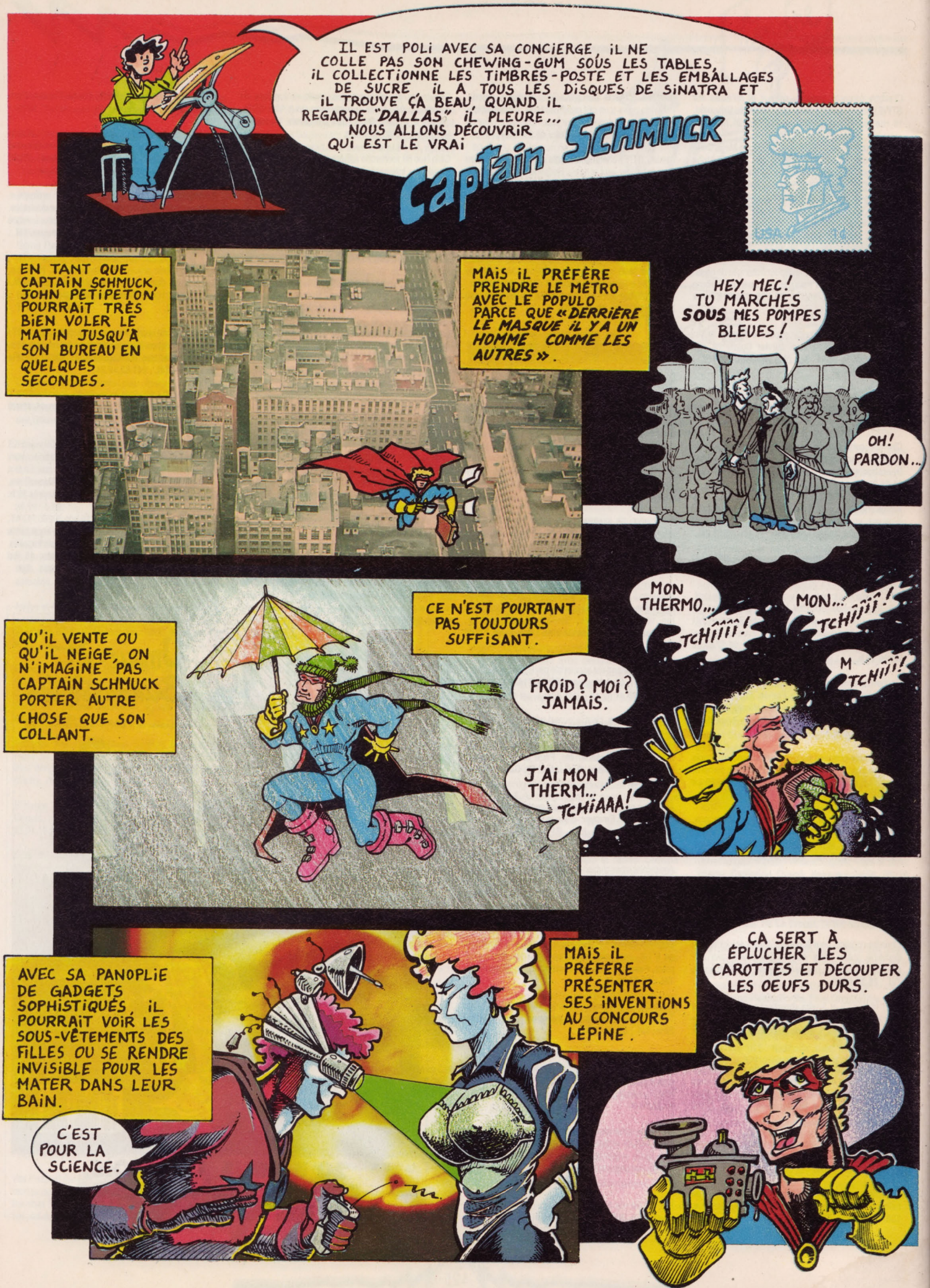
Ataristes ! Enfin le premier magazine disks pour le ST ! Avec vos rubriques, idées, explications de jeux, dossiers, etc. **Imagine, rue du Couvent 87, 4020 Jupille (Belgique). Tél. : 041.62.12.21.**

Vds pour NEO-GEO SNK, le jeu Blue's Journey, TBE: 1 200 F. **Olivier Boursier, 1, rue Fiolka-Lpinski, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.13.59.**

Vds Yamaha PSR 38, clavier 61 touches, 99 voies, 25 rythmes + effets spéciaux, percussion au clavier, muni du système Dual Voice avec adaptateur secteur. Le tout : 1 800 F. **Loïc Beuavillain, 96, rue des Mazurières, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.98.16 après 18 h.**

Vds ordinateur Process 10 Mhz, 16 bits 80286 PC/AT, 2 lecteurs 5"1/4, 3"1/2, clavier 102 touches + imprimante 24 aiguillles Dos 5 installé + divers logiciels installés, écran VGA couleur. **Mauricette Galdemas, 43, bd Dussautoy, 89560 Courson-les-Carrières. Tél. : 86.41.55.07.**




IL EST POLI AVEC SA CONCIERGE, IL NE COLLE PAS SON CHEWING-GUM SOUS LES TABLES, IL COLLECTIONNE LES TIMBRES-POSTE ET LES EMBALLAGES DE SUCRE, IL A TOUS LES DISQUES DE SINATRA ET IL TROUVE ÇA BEAU, QUAND IL REGARDE "DALLAS" IL PLEURE... NOUS ALLONS DÉCOUVRIR QUI EST LE VRAI
Captain SCHMUCK
EN TANT QUE CAPTAIN SCHMUCK, JOHN PETIPETON POURRAIT TRÈS BIEN VOLER LE MATIN JUSQU'À SON BUREAU EN QUELQUES SECONDES.
MAIS IL PRÉFÈRE PRENDRE LE MÉTRO AVEC LE POPULO PARCE QUE « DERRIÈRE LE MASQUE IL Y A UN HOMME COMME LES AUTRES ».
HEY, MEC! TU MARCHES SOUS MES POMPES BLEUES!
OH! PARDON...
QU'IL VENTE OU QU'IL NEIGE, ON N'IMAGINE PAS CAPTAIN SCHMUCK PORTER AUTRE CHOSE QUE SON COLLANT.
CE N'EST POURTANT PAS TOUJOURS SUFFISANT.
FROID? MOI? JAMAIS.
J'AI MON THERM... TCHIAAA!
MON THERMO... TCHIIII!
MON... TCHIIII!
M TCHIII!
AVEC SA PANOPLIE DE GADGETS SOPHISTIQUÉS, IL POURRAIT VOIR LES SOUS-VÊTEMENTS DES FILLES OU SE RENDRE INVISIBLE POUR LES MATER DANS LEUR BAIN.
C'EST POUR LA SCIENCE.
MAIS IL PRÉFÈRE PRÉSENTER SES INVENTIONS AU CONCOURS LÉPINE.
ÇA SERT À ÉPLUCHER LES CAROTTES ET DÉCOUPER LES OEUFS DURS.

IL SUFFIRAIT QU'IL AVOUE ÊTRE CAPTAIN SCHMUCK POUR QUE L'INSIGNIFIANT JOHN PETIPETON SÉDUISE TOUTES LES FEMMES.

Je suis là! C.S.

MAIS, DE TOUTE FAÇON, POUR CE QU'IL CONNAÎT DE L'AMOUR...

RHîîîî! LES JÔLIS BALLONS DUREX!

IL POURRAIT ÊTRE N°1 DANS TOUS LES SPORTS ET SE RAMASSER UN MAX DE BLÉ.

IL SE CONTENTE D'UNE PARTIE DE JEU DE L'OIE DE TEMPS À AUTRE. EN PLUS, IL PERD TOUJOURS.

«VOUS RETOURNEZ À LA CASE DÉPART»

OH BEN...

OOOOH!

IL POURRAIT CASSER LA GUEULE À TOUS LES DICTATEURS DE LA PLANÈTE ET RENDRE L'HUMANITÉ PLUS HEUREUSE.

CHTONG!

ALORS, QU'EST-CE QU'IL ATTEND - GRANDS DIEUX! - POUR LE FAIRE?!

HEU... JE SAIS PAS

FINALEMENT, CAPTAIN SCHMUCK, Y SERAIT PAS UN PEU CON?

DIS DONC TA!

TU M'CHERCHES TA?!

BERNARD JOUBERT

CYP ASSIST.

Rosie Zounette
SUITE À VOTRE DEMANDE, MESSIEURS AUJOURD'HUI, J'AI DÉCIDÉ DE MODIFIER MON LOOK.
JE VAIS CHANGER DE COIFFURE... DE ROBE... ÉVIDEMMENT... J'ATTENDS VOS SUGGESTIONS.
JUSTEMENT, ON A APPORTÉ QUELQUES ACCESSOIRES...
VOYONS ÇA...
HM... PARDONNEZ-MOI, MESSIEURS... MAIS LA MODE DES ANNÉES 60 NE M'ÉMEUT PAS PLUS QUE ÇA...
QU'À CELA NE TIENNE DEAR ROSIE, VOICI UNE AUTRE WONDERFUL VÊTEMENT...
HOW, IL VOUS VA AU RAVIR ISN'T.. YOU ARE ABSOLUTELY ROYALE
HM... PEUT-ÊTRE UN PEU TROP ÉLISABETHAINE NON ?...
J'AI HÂTE DE VOIR LES TENUES SUIVANTES. APRÈS CELLES QUE JE VIENS D'ESSAYER, JE SOUPÇONNE LES PROCHAINES DE NE PAS ÊTRE TRISTES.
43

CECI EST TRÈS JOLI, SAMOURAÏ-MICRO, MAIS HÉLAS PAS VRAIMENT PASSE-PARTOUT.
YONG TONG!
ET VOUS ERIC SATYRE C'EST TOUT CE QUE VOUS AVEZ TROUVÉ?
POURQUOI C'EST PAS BIEN?... GLP
VOYONS LA SUITE
...AAH... CE N'EST PAS MAL, MAIS UN PEU AMPLE... CONVENEZ-EN CAPITAINE
AH, POURTANT C'EST UN MODELE D'ÉTÉ, CHEZ NOUS À St MALO.
ET LÀ, JE DOIS SANS DOUTE CETTE MAGNIFIQUE ROBE DE BAPTÊME AU GOÛT INFAILLIBLE DE NOTRE CHER MISTER BONPLAN.
ÉCOUTEZ, MES AGNEAUX JE CROIS QUE J'AI VRAIMENT UNE NOUVELLE TENUE QUI VA VOUS FAIRE CRAQUER.
ATTENTION...
VLOF
ET VOILÀ!... LA NOUVELLE ROSIE EST ARRIVÉE.
WHAAA
MORALITÉ: INUTILE DE CHERCHER MIDI, AVANT D'AVOIR TUÉ LA PEAU DE L'OURS À QUATORZE HEURES.
44

GUILLEMOT 2000

C'est à bord d'un hélicoptère Jet Ranger Bell 206 que les journalistes conviés par **Guillemot** et Microprose ont fêté le lancement de *Gunship 2000*. Pas de vol tactique car les habitants de Carentoir et de La Gacilly, dans le Morbihan, n'auraient pas apprécié le grondement des pales du rotor au ras des toits et les sauts de puce dans les jardinets...

Au programme : le survol des locaux de **Guillemot International**, pleins à craquer de softs et de consoles NEO-GEO et une démonstration de la nouvelle carte sonore pour PC AT : la *SoundBlaster Pro*, la seule qui sait restituer les voix numérisées dans *Wing Commander*. Avec en plus une interface CD-ROM et un ampli 4 watts intégré. Test prévu dans pas très longtemps.

NOTRE "FUHRER" !

Pour la plus grande joie des fous de wargames, Infogrames distribue chez nous les produits de la société japonaise KOEI, spécialiste de ce genre de ludiciels. On se souvient du fabuleux *Genghis Khan* ou encore et plus près de nous, de *Bandit Kings of Ancient China*. Cette fois, la gloire "nationale" du peuple corse se trouve à l'honneur avec le jeu **Napoléon 1er : l'Empereur**. Bénéficiant de notables perfectionnements - utilisation de la souris, gestion de la carte *AdLib*, intelligence artificielle (?) améliorée - cette simulation historique nous conduit à la conquête de l'Europe en nous faisant revivre l'ensemble de l'épopée napoléonienne jusqu'à la déculottée de Waterloo.

Une aire de jeu à la mesure du personnage pour 4 scénarios différents, avec attaques terrestres et maritimes, positionnement d'artillerie (de face), influence sur le moral des troupes, charges de cavalerie, quelques trahisons possibles parmi vos 254 officiers, obligations politiques et diplomatiques, divers terrains et climats, le Petit Tondu et la grasse Joséphine, qui rit quand on la... etc.

Vive l'Empereur - sur PC dès la première semaine de novembre !

VOTRE ARGENT LES INTERESSE !

Une conférence sur les nouvelles opportunités du marché des juniors est organisée par l'*Institute For International Research* les 4 et 5 novembre 1991, avec la participation du CSA, de Nintendo, du Crédit Lyonnais, de Sony... Eh oui les enfants, toutes les sociétés sont passionnées par votre tirelire ! Une étude façon marketing sans nul doute des plus instructives .

Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Minnesänger Derveaux 1
Chefs de rubrique :
Sylvain Allain (consoles)
Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro :
Florent Benetière,
Cyril Choque,
Francis Grobiloup,
Bernard Jolivalt,
Marc Lacombe,
Franck Maillochon,
Lacsana Sinprasith,
Z. Big
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité :
Laurent Wiernik
Assistante de publicité :
Marie-Véronique Brunet
Publicité :
SAP,
70, rue Compans, 75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Promotion :
Mauricette Ehlinger
Marketing :
Jean-Louis Parbot
Abonnements :
Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort :
Franck Maillochon
Illustrations :
Coucho,
Bernard Joubert
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression :
B.V. Roto
Dépôt légal :
4ème trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 13
Commission paritaire : 70 043
Distribution :
S.A.E.M. Transport Presse
Directeur commercial :
Jean-Pierre Reiter
Directeur des ventes :
Joël Petauton
Inspecteur des ventes :
Société PROMEVENTE,
M. Michel Iatca,
24-26, bd Poissonnière,
75009 Paris
Tél. : 42.23.25.60
Fax : 42.46.98.11
Edité par "Publications Georges Ventillard", S.A. au capital de 350 880 F,
2 à 12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : **42.00.33.05**
Télécopie/Fax :
42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991
OJD DIFFUSION PUBLICITE 1990

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !

NOUVEAU

ACCOMPAGNE DIGGER DANS SA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE

DIGGER

MB

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™